超基础的漫画入门宝典 ⊕ 超完备的各类画法查询 ⊕ 超全面的素描技法学习
⊕ 超丰富的漫画案例实战 ⊕ 超细致的高手画法解码

新手学 超级漫画 系列

# 素描技法

## 从入门到精通（综合超值篇）

零点动漫◎编著



5 ▶ 种服饰表现
6 ▶ 种人物结构
7 ▶ 种人物动作
7 ▶ 种漫画场景
8 ▶ 种人物表情
8 ▶ 种头身比例
11 ▶ 种漫画构图
11 ▶ 种身体造型
12 ▶ 种人物发型
14 ▶ 个上调案例
92 ▶ 个漫画实例
1200 ▶ 张图片图解

清華大學出版社

新手学超级漫画系列

# 素描技法从入门到精通（综合超值篇）

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

## 内 容 简 介

全书共分为11章，具体内容包括：绘制漫画的基础知识、漫画构图的典型案例、人物头部的绘制技法、人物表情的绘制技法、人物发型的绘制技法、人物身体的绘制技法、人物动作的绘制技法、人物服饰的绘制技法、绘制多种漫画场景、素描技法综合创作、漫画人物上色技法等内容，读者学后可以融会贯通、举一反三，绘制出更多更加精彩、完美的漫画素描效果。

本书结构清晰、语言简练、案例丰富、效果精美，适合各类初级漫画爱好者，如漫画素描草图绘制人员、动漫入门绘图人员、动漫设计人员、游戏设计人员、动画片设计人员等，还可作为各培训学校、中专、大专等院校的动漫教材。



**图书在版编目(CIP)数据**

素描技法从入门到精通（综合超值篇）/零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2014
(新手学超级漫画系列)
ISBN 978-7-302-34000-3

Ⅰ.①素… Ⅱ.①零… Ⅲ.①漫画—素描技法 Ⅳ.①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第228775号

**责任编辑**：杨作梅
**装帧设计**：杨玉兰
**责任校对**：李玉萍
**责任印制**：

**出版发行**：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载：http://www.tup.com.cn，010-62791865
**印 刷 者**：
**装 订 者**：
**经　　销**：全国新华书店
**开　　本**：190mm×260mm　　**印　　张**：17.5　　**字　　数**：230千字
**版　　次**：2014年1月第1版　　**印　　次**：2014年1月第1次印刷
**印　　数**：1～2600
**定　　价**：39.00元

---

产品编号：

# 前言



本书是一本素描技法综合超值入门宝典，从绘制漫画的必备工具和使用方法讲起，然后重点介绍漫画的人物表现手法，包括人物的头部、表情和发型的刻画方法，五官的变形和表现，接下来着重介绍不同的动漫人物身体结构的刻画，最后介绍人物动作、服饰、场景以及上色的具体绘制技法，并附有详尽细致的绘画流程。本书中讲到的知识点和绘制技巧都是从零开始的，是一本适合初学者整体了解漫画绘制的精通手册。

## 本书的主要特色

超基础的漫画入门宝典：全书从漫画入门的角度出发，首先介绍了漫画绘制的工具以及漫画构图，然后介绍了漫画人物身体的细节刻画，最后介绍了素描上色技法，是一本最基础的漫画入门宝典。

超完备的各类画法查询：绘制人物头身、绘制头发、绘制面部五官、绘制上半身、绘制下半身、绘制服饰等应有尽有，内容详细、具体、全面，可供快速查询。

超全面的素描技法学习：11个专题内容精讲＋1200张图片全程图解，帮助读者快速掌握关于漫画素描技法的所有核心与高端技术。

超丰富的漫画案例实战：全书以实战为主，将素描技法细分为92个精辟范例，让读者在实战演练中轻松、高效地掌握漫画技法。

超细致的高手画法解码：5种服饰表现＋6种人物结构＋7种人物动作＋7种漫画场景＋8种人物表情＋8种头身比例＋11种漫画构图＋11种身体造型＋12种人物发型＋14个上调案例。

## 本书的细节特色

- 11章专题技术精解：本书体系完整，对漫画素描进行了11章专题技术讲解，内容包括绘制漫画的基础知识、漫画构图的典型案例、人物头部的绘制技法、人物表情的绘制技法、人物发型的绘制技法、人物身体的绘制技法、人物动作的绘制技法等。
- 92个漫画实例演练：全书将漫画素描的各项内容细分，通过92个精辟范例的设计与制作方法，帮助读者在掌握漫画素描基础知识的同时，灵活运用各技能进行相应实例的制作，从而提高读者在绘画中的效率。
- 1200张图片全程图解：本书采用了1200张图片，对漫画素描的技术、实例的讲解进行了全程式的图解，通过这些大量辅助的图片，让漫画的内容变得更加通俗易懂，便于读者一目了然，快速领会。

## 本书的主要内容

- 第1～2章：介绍了纸上作画的传统工具、数码绘图的现代工具、漫画人物的基本绘制、常见的构图方式、单人构图时的画面感、两人构图时人物的相互关系、三人构图时人物的前后关系等内容。
- 第3～4章：介绍了漫画素描头部结构、面部的表现技法、塑造人物脸型、女性表情的绘制实例、男性表情的绘制实例等内容。

- 第5～6章：介绍了各种头发的表现方法、人物发型绘制案例、漫画人物身体的典型案例、身体运动的表现方式、头身比的绘制案例、不同身材的绘制案例等内容。
- 第7～8章：介绍了漫画人物典型案例、漫画人物的基本动作姿势、人物服装的基础知识、常见服饰的绘制等内容。
- 第9～11章：介绍了空间透视的基本原理、场景的绘制案例、素描技法综合创作、漫画人物的上色技法等内容。

## 本书的作者信息

本书由零点动漫编著，参加编写的人员有谭贤、柏松、黄英、刘嫔、苏高、杨润燕、曾杰、宋金梅、罗林、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等。由于时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

## 本书的特别声明

本书所采用的图片、动画、模板和创意等素材，均为所属公司、网站或个人所有，本书引用仅为说明(教学)之用，绝无侵权之意，特此声明。

编 者

# 目录

CONTENTS


第1章　绘制漫画的基础知识 ........ 1

1.1　绘制漫画的基本工具 ........ 2

1.1.1　纸上作画的传统工具 ........ 2

1.1.2　数码绘图的现代工具 ........ 11

1.2　漫画人物的基本绘制 ........ 14

1.2.1　收集资料和草图构思 ........ 14

1.2.2　漫画人物案例绘制 ........ 15

第2章　漫画构图的典型案例 ........ 19

2.1　常见的构图 ........ 20

2.1.1　三角形构图 ........ 21

2.1.2　S形构图 ........ 24

2.1.3　L形构图 ........ 27

2.2　单人构图的画面感 ........ 30

2.2.1　全身景 ........ 30

2.2.2　腰上景 ........ 33

2.2.3　特写 ........ 36

2.3　两人构图时人物的相互关系 ........ 38

2.3.1　怎样表现恋人 ........ 38

2.3.2　怎样表现拍档 ........ 40

2.3.3　怎样表现敌对 ........ 42

2.4　三人构图时人物的前后关系 ........ 44

2.4.1　对称 ........ 44

2.4.2　并列 ........ 47

第3章　人物头部的绘制技法 ........ 51

3.1　了解漫画素描的头部结构 ........ 52

3.1.1　人物的头部结构 ........ 52

3.1.2　绘制眼睛 ........ 55

3.1.3　绘制鼻子 ........ 58

3.1.4　绘制嘴巴 ........ 60

3.1.5　绘制耳朵 ........ 62

3.2　面部的表现技法 ........ 63

3.2.1　平视的画法 ........ 64

3.2.2　仰视的画法 ........ 64

3.2.3　俯视的画法 ........ 65

3.3 塑造人物脸型 ........ 65
3.3.1 三角形脸绘制技法和角度变化 ........ 65
3.3.2 圆形脸绘制技法和角度变化 ........ 67

第4章 人物表情的绘制技法 ........ 69

4.1 女性表情的绘制实例 ........ 70
4.1.1 腼腆的萝莉 ........ 70
4.1.2 伤心流泪的少女 ........ 73
4.1.3 怒气冲天的御姐 ........ 76
4.1.4 温和的中年妇女 ........ 79
4.2 男性表情的绘制实例 ........ 82
4.2.1 大吃一惊的正太 ........ 82
4.2.2 害羞的少年 ........ 85
4.2.3 邪恶的青年 ........ 88
4.2.4 沉稳的中年男人 ........ 91

第5章 人物发型的绘制技法 ........ 95

5.1 各种头发的表现方法 ........ 96
5.1.1 发量决定发型的厚薄 ........ 96
5.1.2 长发和短发给人不同的感觉 ........ 97
5.2 人物发型绘制案例 ........ 98
5.2.1 各种长发的绘制 ........ 98
5.2.2 短卷发的绘制 ........ 100
5.2.3 短直发的绘制 ........ 101
5.2.4 长卷发的绘制 ........ 102
5.2.5 长直发的绘制 ........ 104
5.2.6 不同发型在各个角度下的表现 ........ 105
5.2.7 其他发饰的绘制 ........ 106

第6章 人物身体的绘制技法 ........ 107

6.1 漫画人物身体的典型案例 ........ 108
6.1.1 绘制身体的基本方法 ........ 108
6.1.2 头身比的基础知识 ........ 111
6.2 身体运动的表现形式 ........ 112
6.2.1 脖子的扭转 ........ 113
6.2.2 肩膀的转动 ........ 115
6.2.3 手的表现 ........ 115

6.2.4 脚的表现 ........ 118
6.3 头身比的绘制案例 ........ 119
6.3.1 女性7头身 ........ 120
6.3.2 女性5头身 ........ 123
6.3.3 女性4头身 ........ 126
6.3.4 女性3头身 ........ 129
6.3.5 女性2头身 ........ 132
6.3.6 男性8头身 ........ 135
6.3.7 男性7头身 ........ 138
6.3.8 男性6头身 ........ 141
6.4 不同身材的绘制案例 ........ 144
6.4.1 清瘦身材 ........ 144
6.4.2 强壮身材 ........ 145
6.4.3 肥胖身材 ........ 146

第7章 人物动作的绘制技法 ........ 147

7.1 漫画人物动作的典型案例 ........ 148
7.1.1 绘制人物动作的基本方法 ........ 148
7.1.2 人体活动的关节点 ........ 149
7.1.3 人体的扭转 ........ 150
7.2 漫画人物的基本动作姿势 ........ 151
7.2.1 站姿 ........ 151
7.2.2 坐姿 ........ 154
7.2.3 走路 ........ 157
7.2.4 跳跃 ........ 160
7.2.5 躺姿 ........ 163
7.2.6 跪姿 ........ 166
7.2.7 弯腰 ........ 169

第8章 人物服饰的绘制技法 ........ 173

8.1 人物服装的基础知识 ........ 174
8.1.1 衣服褶皱的分类 ........ 174
8.1.2 衣服褶皱的画法 ........ 175
8.1.3 衣服褶皱的应用 ........ 176
8.2 常见服饰的绘制 ........ 177
8.2.1 学生装 ........ 177
8.2.2 公主裙 ........ 180
8.2.3 女仆装 ........ 183

8.2.4 休闲服 ...... 186
8.2.5 和服 ...... 189

第9章 多种漫画场景的绘制 ...... 193

9.1 空间透视的基本原理 ...... 194
9.1.1 一点透视 ...... 194
9.1.2 二点透视 ...... 195
9.1.3 三点透视 ...... 196
9.2 场景的绘制案例 ...... 197
9.2.1 室内场景 ...... 197
9.2.2 下雨场景 ...... 198
9.3 幻想场景的绘制案例 ...... 200
9.3.1 魔幻场景 ...... 200
9.3.2 科幻场景 ...... 201

第10章 素描技法综合创作 ...... 203

10.1 半躺着的少女 ...... 204
10.2 身着和服的女孩 ...... 207
10.3 狂奔的少年 ...... 209
10.4 妩媚的长发少女 ...... 211
10.5 坐着的少女 ...... 214
10.6 身着水手服的少女 ...... 218
10.7 不羁的少年 ...... 221
10.8 可爱的猫女 ...... 224
10.9 欲拔剑的剑客 ...... 226
10.10 相视的恋人 ...... 228
10.11 最佳拍档 ...... 232
10.12 剑拔弩张的两人 ...... 235
10.13 友好的三人组 ...... 240
10.14 飞跃的女孩 ...... 243

第11章 漫画人物的上色技法 ...... 247

11.1 色彩基础 ...... 248
11.1.1 三原色 ...... 248

11.1.2 色性 248
11.1.3 色彩的“感情” 249
11.2 人物上色的基本流程 252
11.3 人物上色作品赏析 258
11.3.1 实战——猫女 258
11.3.2 实战——剑客 263

# 第1章

## 绘制漫画的基础知识

本章主要介绍绘制漫画的基本工具以及绘制漫画的基本流程。绘制漫画的流程复杂，一般都要经历多道程序并需要运用不同的工具来完成，所以要绘制不同效果的漫画，必须先了解漫画绘制所需的必备工具，并且灵活运用到漫画作品中。





# 1.1 绘制漫画的基本工具

目前用电脑绘制卡通漫画大致有两种方法：一种方法是先用传统工具手绘，然后用扫描仪扫描到足够的精度之后，再在图像处理软件中进行上色和处理；另一种方法就是直接在电脑软件中用鼠标或数位板绘制。如果资金允许的话，建议使用数位板来绘制，这样绘制出来的漫画效果会更好。

## 1.1.1 纸上作画的传统工具

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸张、笔、墨水、橡皮擦、尺、网点纸等。



1. 选用的纸张

创作漫画的时候，用户常常会选用不同的纸张进行绘制。下面就一起来了解不同种类的纸张。

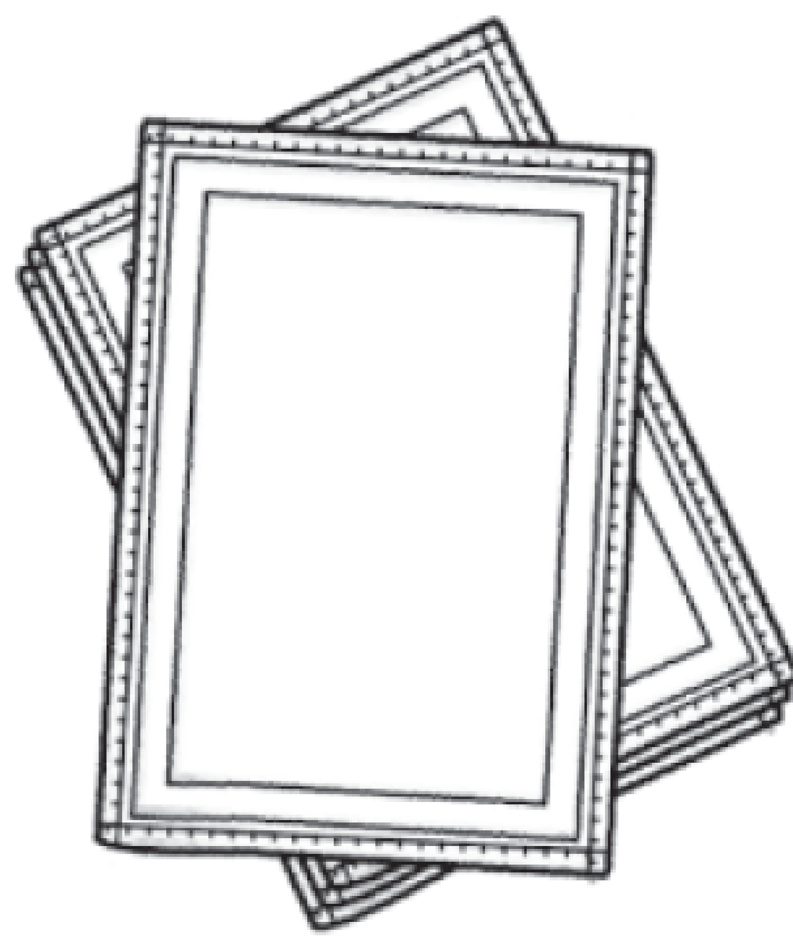
### 所使用的纸张

草稿纸：草稿纸的选择比较随意，一般是选择随处可见的空白作业纸或信纸，纸张的边缘不会太整齐，纸张的厚度也比较轻薄，甚至稍稍有些透明。草稿纸一般用来绘制漫画的草稿。

原稿纸：原稿纸是漫画专用纸，吸水耐用而且很厚，经得起反复渲染，自身有用来排版的格子的设计，分为出血框、安全框和尺寸框。这种纸可以用来绘制草稿并进行描线。



草稿纸



原稿纸

**知识提点：**原稿纸上被印刷出来的只有外框内的图案，内框是线框的基准线。因为蓝色在印刷时不会显现出来，所以线框和刻度都是蓝色的。也有人会在画草图时用蓝色的铅笔，如果用力按压也是会被印刷出来的。

### 其他纸张



我们可以随意地在草稿纸上用铅笔进行草稿的绘制，纸质和大小根据个人的习惯进行选择。除了以上所介绍的两种纸张绘画以外，还有复印纸、硫酸纸、素描纸、牛皮纸、素描本等，都可以用来进行绘画。使用素描本进行草稿绘制，比在草稿纸上绘制更加适合保存，一般只有绘制正式的稿子时才采用原稿纸。

2. 选用的笔

画漫画时需要用到各式各样的笔，例如，铅笔、蘸水笔、毛笔以及针管笔等。下面一起来了解这些笔的特点和用法。

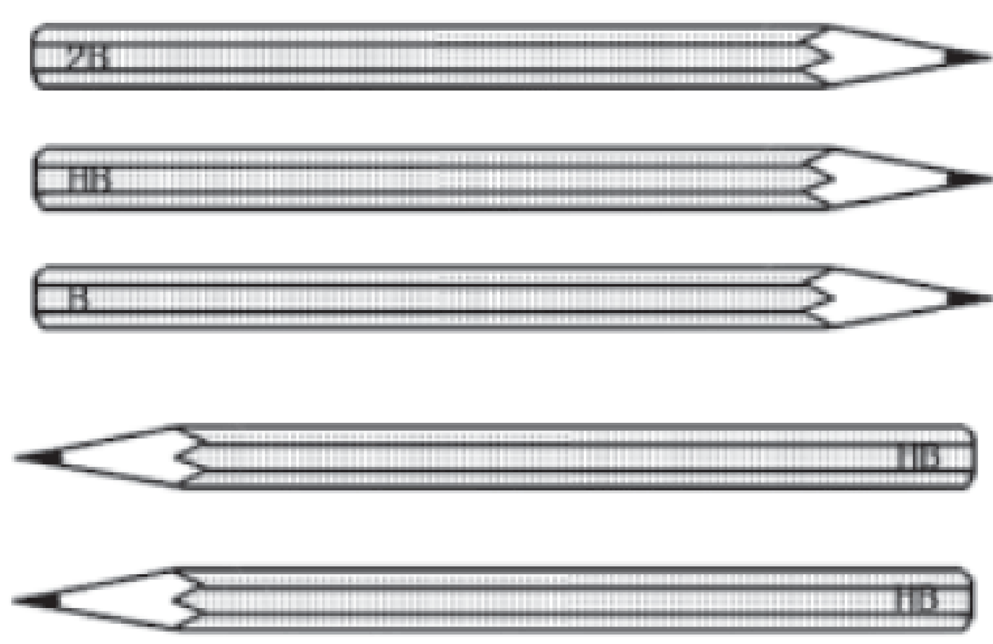
> **知识提点：**铅笔尾部表示的字母(如“B”、“HB”、“2B”等)代表铅笔的硬度和黑度，因此我们在购买的时候要注意根据自己绘图时的需要进行选择。

原木铅笔：一般用来绘制草稿或者结构稿，笔的末端会有硬度的标记，“H”指铅笔的硬度，前面的数字越大表示铅笔越硬，所绘制出来的线条颜色越浅；“B”是指铅笔的软度，前面的数字越大表示铅笔越软，所绘制出来的线条颜色越深。

自动铅笔：与原木铅笔用法相同，但是自动铅笔用的是固定的笔芯，所以绘制出来的线条的粗细是固定不变的。与原木铅笔的区别是不用削，用来绘制精细的草稿十分方便。



漫画需要的笔




原木铅笔



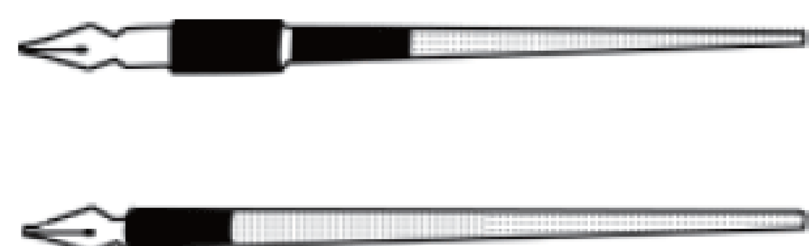

自动铅笔

蘸水笔：用来上墨线。蘸水笔的种类较多，我们可以根据所绘制内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。G笔尖弹性很强，圆笔尖适合绘制很细的线条；D笔尖弹性小，较易控制线条的粗细变化；学生笔尖弹性小，绘制的线条较细且较均匀。

除了以上介绍的几种笔外，还有绘图笔、马克笔、毛笔、美工钢笔等。

绘图笔能绘出均匀一致的线条，毛笔的用途大多用来涂色块，马克笔通常用来表达设计构思以及设计效果图。





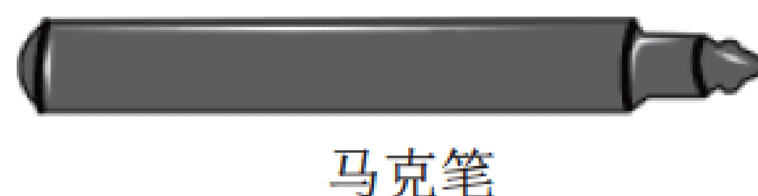


G笔尖　圆笔尖　D笔尖　学生笔尖

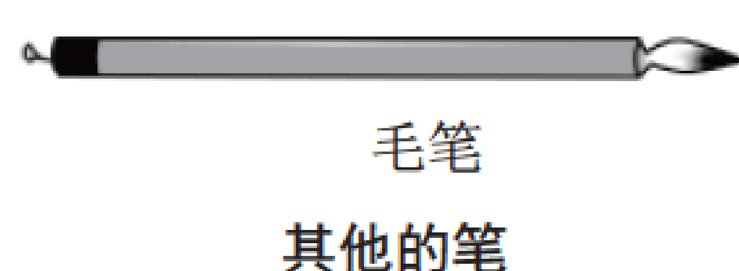
**蘸水笔**



绘图笔(针管笔)



马克笔



毛笔

**其他的笔**

**知识提点：**绘制漫画时，在手的下面垫上一张白纸或纸巾，这样能避免在绘画时弄脏画面，也不会把手上的汗和油渍沾染到画纸上。

3. 选用的墨水

绘制漫画需要用到墨水。墨水有很多种类，常见的绘制漫画的墨水有专用的漫画墨水、碳素墨水和墨汁等。另外，墨水又分为耐水性墨水、水溶性墨水、彩色墨水和白色墨水等。下面一起来了解这些墨水各自的作用。

**知识提点：**墨水有水溶性的和非水溶性两种。建议用非水溶性的墨水，例如绘图墨水。




**绘图墨水**

墨汁与耐水性墨水：墨汁是一种含有色素或染料的液体，常用于书写或绘画。耐水性墨水的特点是遇水不会溶化，色牢度、流动性、附着力以及耐晒指数极高。

水溶性墨水：水溶性墨水由于是水溶性的，因此具有良好的渗透性和可变性，加水可调出不同的浓度，为画面的需要提供不同浓度的墨水。




墨汁




耐水性墨水

**墨汁与耐水性墨水**




**水溶性墨水**

彩色墨水：可分为速干性彩色墨水和耐水性彩色墨水两种。速干性彩色墨水即使重复上色也不会让画面看起来很脏，可以由浅及深地铺上色彩。耐水性彩色墨水透明度和着色度好，是一种很好的颜料，色彩重叠时不容易渗透，适合在修正和覆盖时使用，其牢度、流动性、附着力以及耐晒指数极高。

白色墨水：可分为水溶性白色墨水和耐水性白色墨水两种。水溶性白色墨水可与其他颜料混合使用，覆盖性不高，加水之后，覆盖性更低。耐水性白色墨水是漫画中主要的修

正墨水，一般都有覆盖性强、易干等特点，常用于修正线条、覆盖画错的部分以及添加高光等用途。




速干性彩色墨水 耐水性彩色墨水 水溶性白色墨水 耐水性白色墨水

**彩色墨水** **白色墨水**

4. 选用的橡皮擦



橡皮擦是用物理原理将笔迹剥离所写物体表面的物质。现在一起来了解漫画中用到的不同类型的橡皮擦以及橡皮擦的妙用法。

> **知识提点：**要慎重选用橡皮擦。使用质地差的橡皮擦不易擦干净，甚至损坏图像，使用过后会产生很多碎屑，推荐使用4B型绘图橡皮和橡皮泥。

普通橡皮擦：普通橡皮擦是最常使用的橡皮擦，可以轻松地擦掉大面积的铅笔痕印。

可塑美术橡皮擦：可塑美术橡皮擦是美术绘画时常用的橡皮擦，特点是可塑性及黏着性强。



**普通橡皮擦**



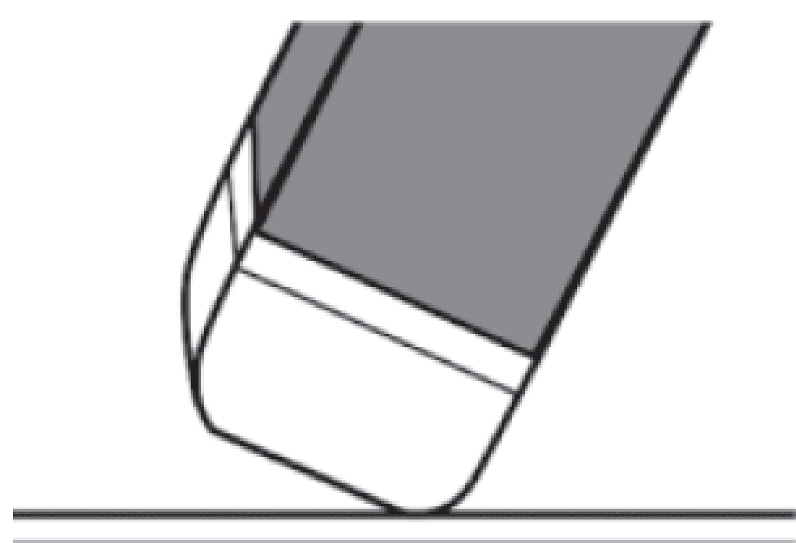

**可塑美术橡皮擦**

> **知识提点：**妙用橡皮擦可使绘图事半功倍。例如：可将橡皮擦削尖，以便使用时精细地擦拭。普通橡皮擦用了一段时间后如果变黑，可以在粗糙的布(如牛仔裤)或纸上摩擦来去掉脏的部分，保证画面的清洁。



卡通橡皮：卡通橡皮具有各种各样的可爱外形，但这种橡皮擦通常会比较硬，不易擦除笔迹，而且使用过后会产生很多碎屑。

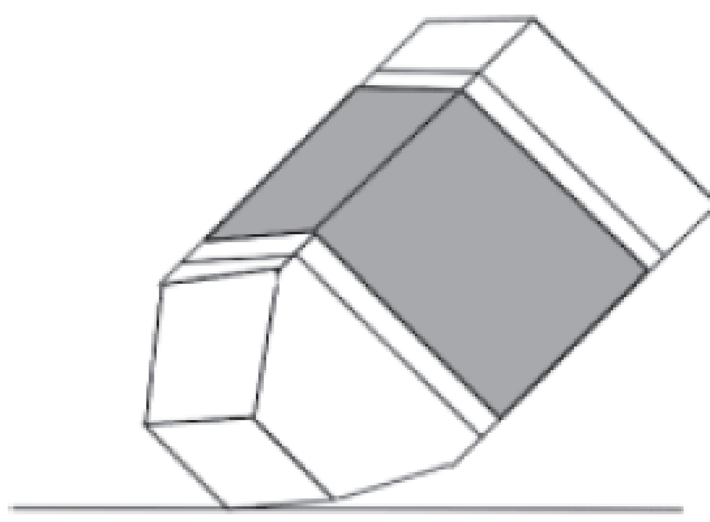




普通橡皮擦的边缘比较圆滑，擦拭时与纸的接触面比较大。



普通橡皮擦最好用刻刀沿着对角方向切成两个三角形。



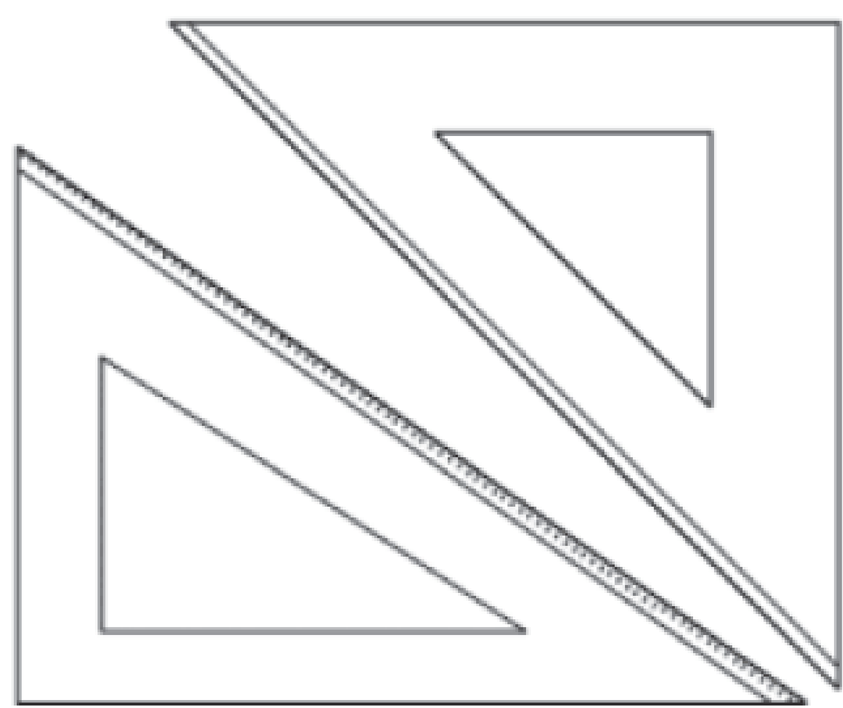
妙用橡皮擦的尖锐切角，使用尖锐切角则与纸张只有一个点的接触。

**知识提点：**橡皮屑可以用小刷子轻轻刷掉，这样可以避免手上的油脂弄脏画稿。在用铅笔绘制草图时，橡皮擦不宜多用，否则会弄脏画面。在绘制时下笔宜轻，特别是在画草稿的时候，这样可以减少橡皮擦的使用次数。



5. 选用的尺子

画漫画时需要的尺子大体上有三种：直尺、三角尺和云形尺。直尺用得最多，一般用于画分格框和拉直线；其次是三角尺，用它来画平行线和直角边，最后是云形尺，用来画曲线。购买尺子时应注意不要购买边缘是直角的，最好购买带有斜面的。



三角尺



云形尺

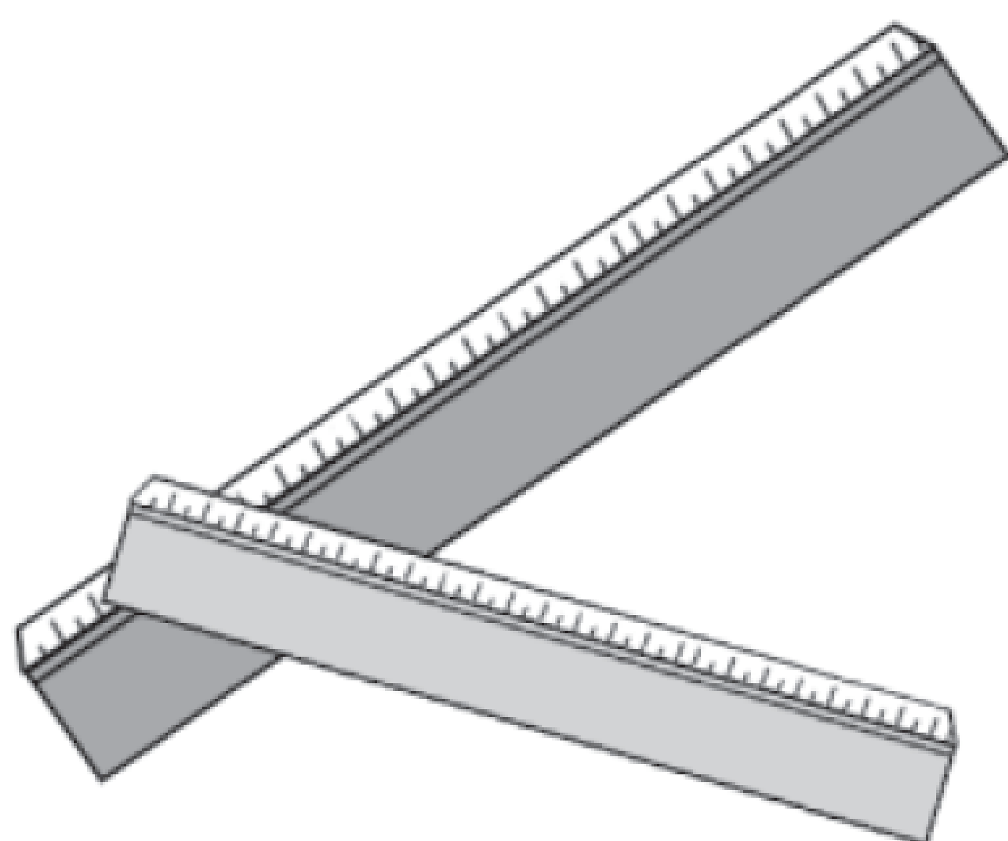
三角尺：三角尺可独立使用。除了画直线外还可以表现不同的角度，也可配合直尺绘制平行线，还可以绘制直角线和速度线等。

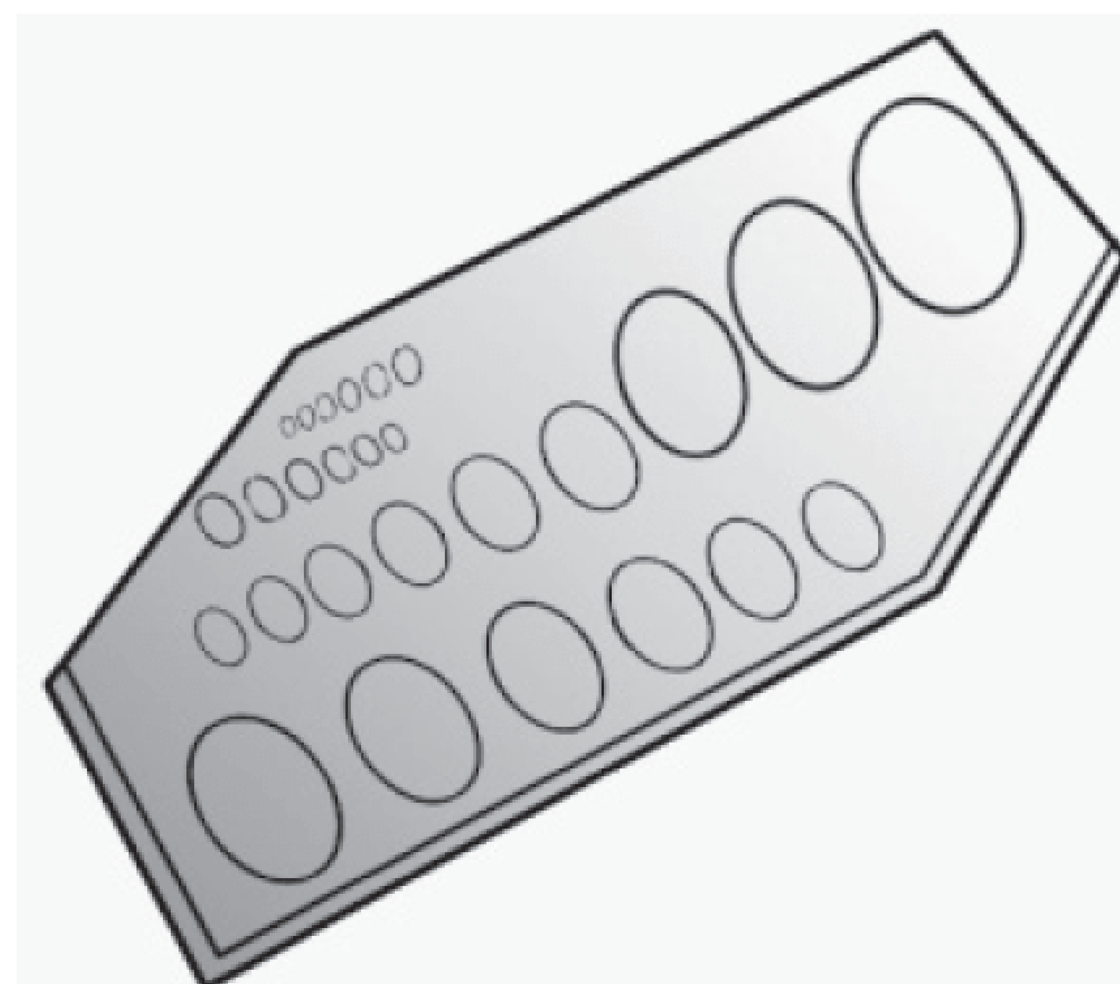
云形尺：又称“云板尺”，因尺子的形状像云而得名。尺子内部有很多弯曲的空槽，用于绘制各种复杂的曲线。

直尺：除了画直线外，还可以表现不同的角度，也可配合直尺绘制平行线。

模板尺：类似于“云形尺”，可以利用上面镂空的部分画出各种几何图形。

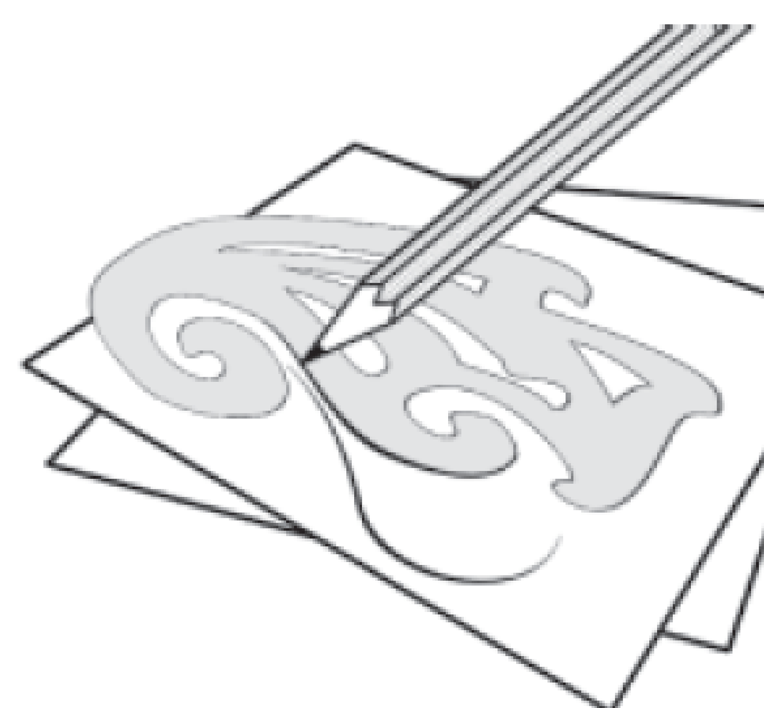
绘制漫画的时候，可运用不同的尺子作为辅助工具进行漫画的绘制。


直尺

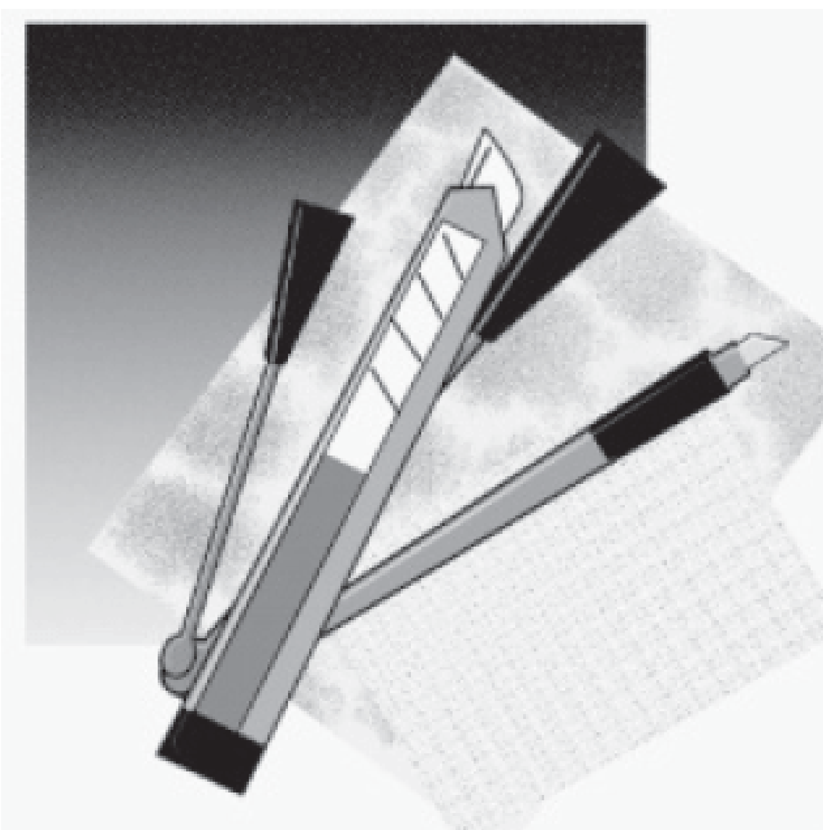

模板尺

**知识提点：**绘制漫画使用尺子时，注意不要让墨水过多，否则会弄脏画面。

云形尺是用来绘制固定图案的工具，使用非常简单且便利直接。购买不同的云形尺和模板尺，能使绘画者绘制漫画时事半功倍。



6. 网点处理工具

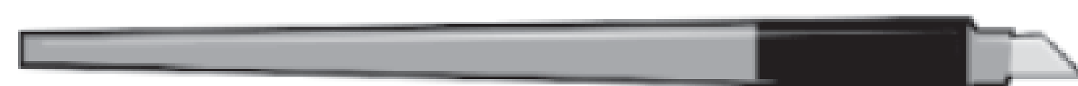


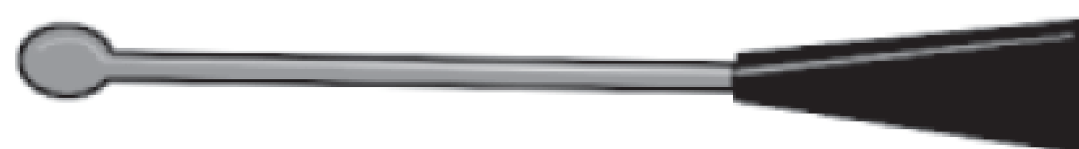
处理最终黑白效果图时，需要使用各种网点处理工具，包括的材质有各种网点纸和需要的工具，如压网刀、刮网刀、美工刀等。

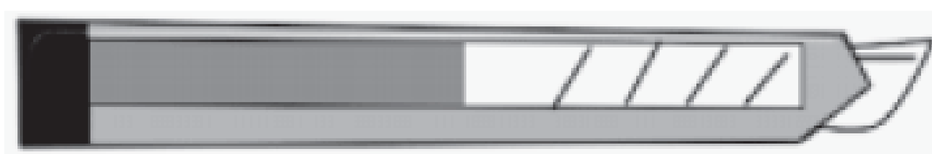
网点纸是漫画作品中常用的材料。接下来，我们将分别讲解网点纸的样式、种类、用法以及刮网刀的用法。

**知识提点：**因为网点就是印了黑点的透明胶，而刮网则是刮掉黑点，注意并不是刮破网点纸。

刮网刀：用于切割或削刮网点纸。
压网刀：贴网点时用于挤出黏合面的气泡。
美工刀：除了削铅笔外，也可用于制作网点效果。


刮网刀


压网刀


美工刀



## 网点纸

网点纸也叫网纸，从材料来分，包括纸质网、胶网纸等。

## 网点纸的特效

网点纸用来上灰色调或做其他特殊效果。网点纸的图案很多，最常用的是“灰网”和“渐变网”，还可以和一些“环境网”和“图案网”搭配使用。网点纸的种类分为“纸网”和“胶网”两种。用“刮网刀”刮纸上的网点，就会出现渐渐变化的阴影了。例如：云的阴影、傍晚的天空，都属于渐变阴影。而衣服上的花纹、闪电效果、梦幻效果、晚霞等，都属于特殊效果。



看漫画书的时候会发现网点纸的使用无处不在，就会明白它的各种用法了。网点纸大致可分为日本原网、国产原网和复印网(纸网)三种。下面介绍常用的几种网点纸。

闪光气氛网：表现紧张剧烈的情感和气氛。

普通平网：常常用来表现阴影。

纹路网：常常用来表现物体的纹路和质感。



闪光气氛网



普通平网

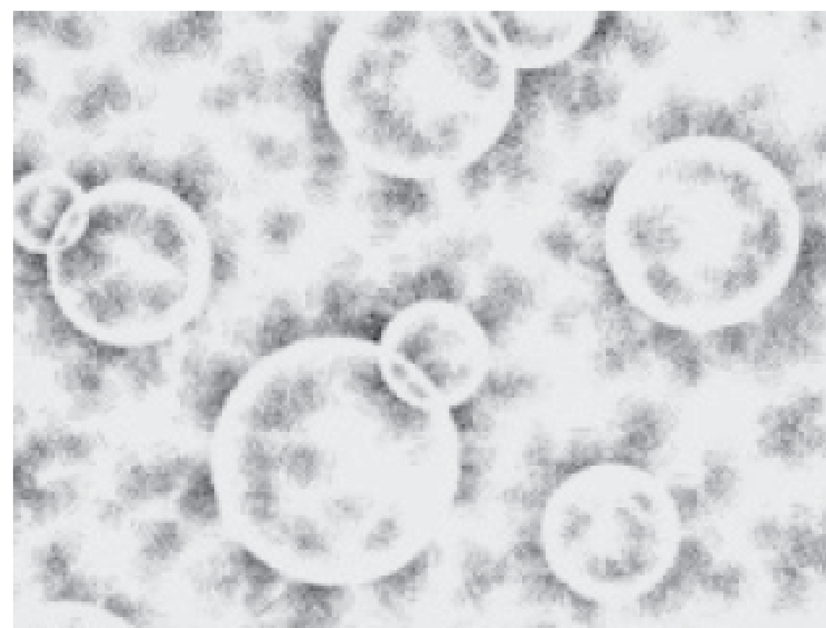


纹路网

泡泡气氛网：用于表现梦幻的恋爱气氛。

渐变格网：表现纹理的明暗，也可用于表现气氛。

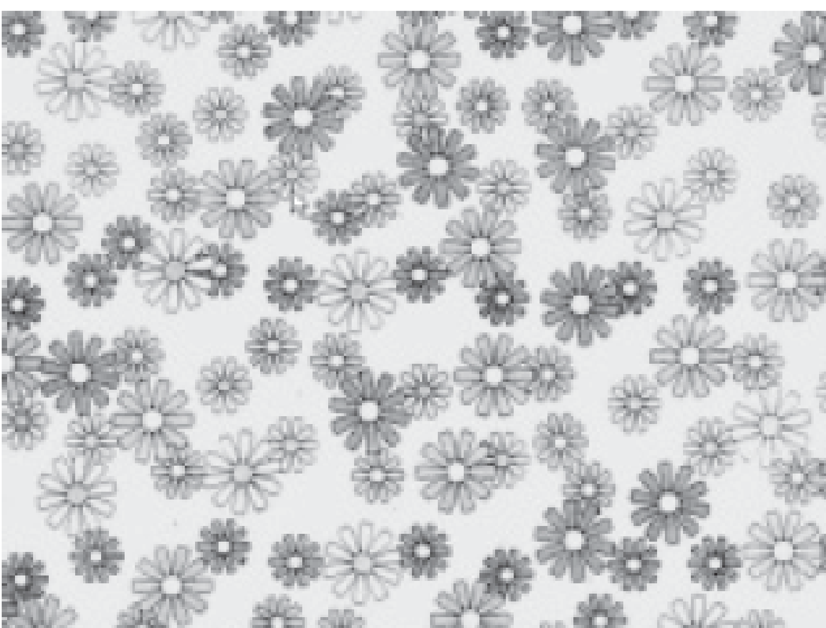
小花图案网：常用来表现布料的花纹。



泡泡气氛网



渐变格网



小花图案网

**知识提点：** 网纸是一种由大小不等的黑点组成的透明胶网，每张网纸都有编号，当然不同品牌网纸的编号也不一样，它的边缘有标准尺寸，最小以mm为单位。

目前“网纸”有以下3种规格。

(1) A5规格：240 mm × 175 mm，印刷面积200 mm × 150 mm。

(2) A4规格：340 mm × 240 mm，印刷面积310 mm × 210 mm。

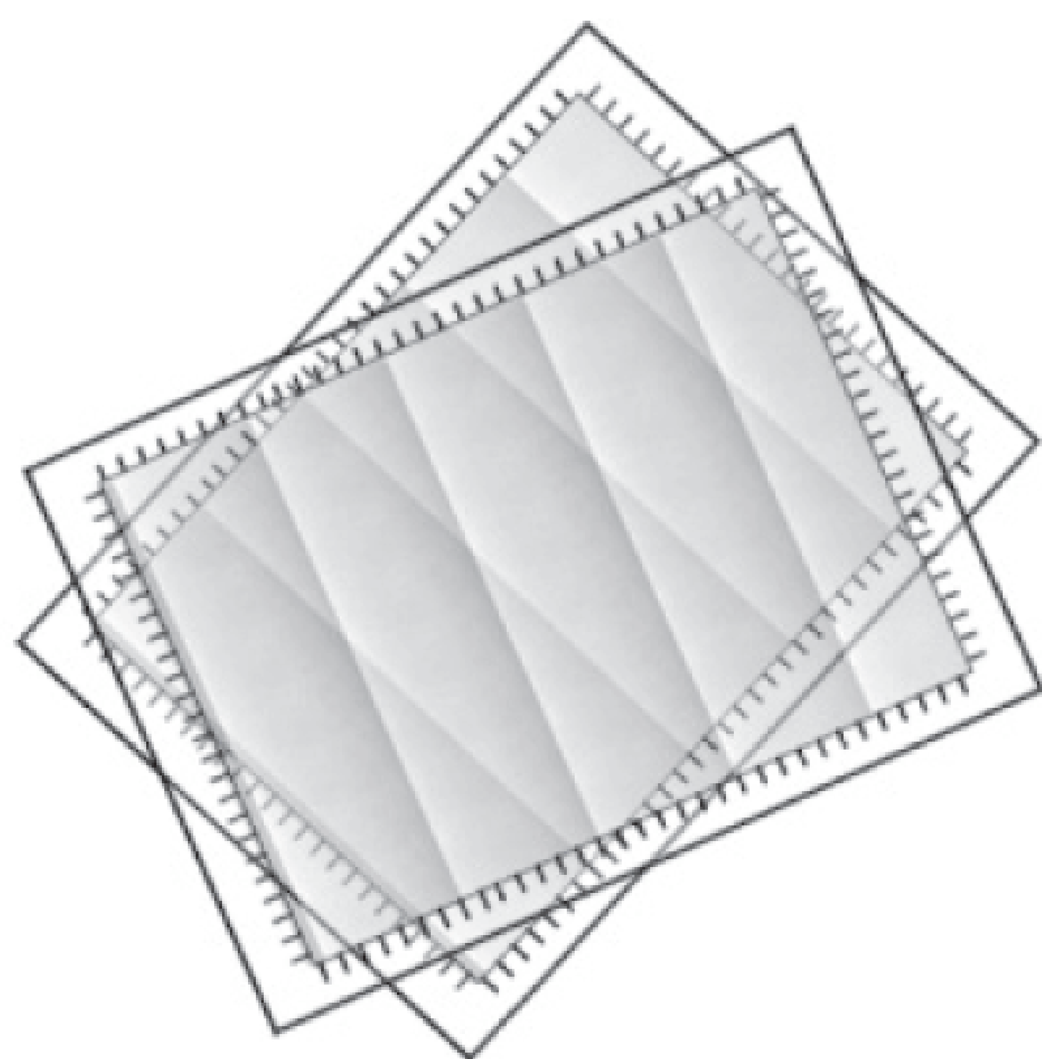
(3) A3规格：480 mm × 350 mm，430 mm × 320 mm。

## 网点纸的种类和使用

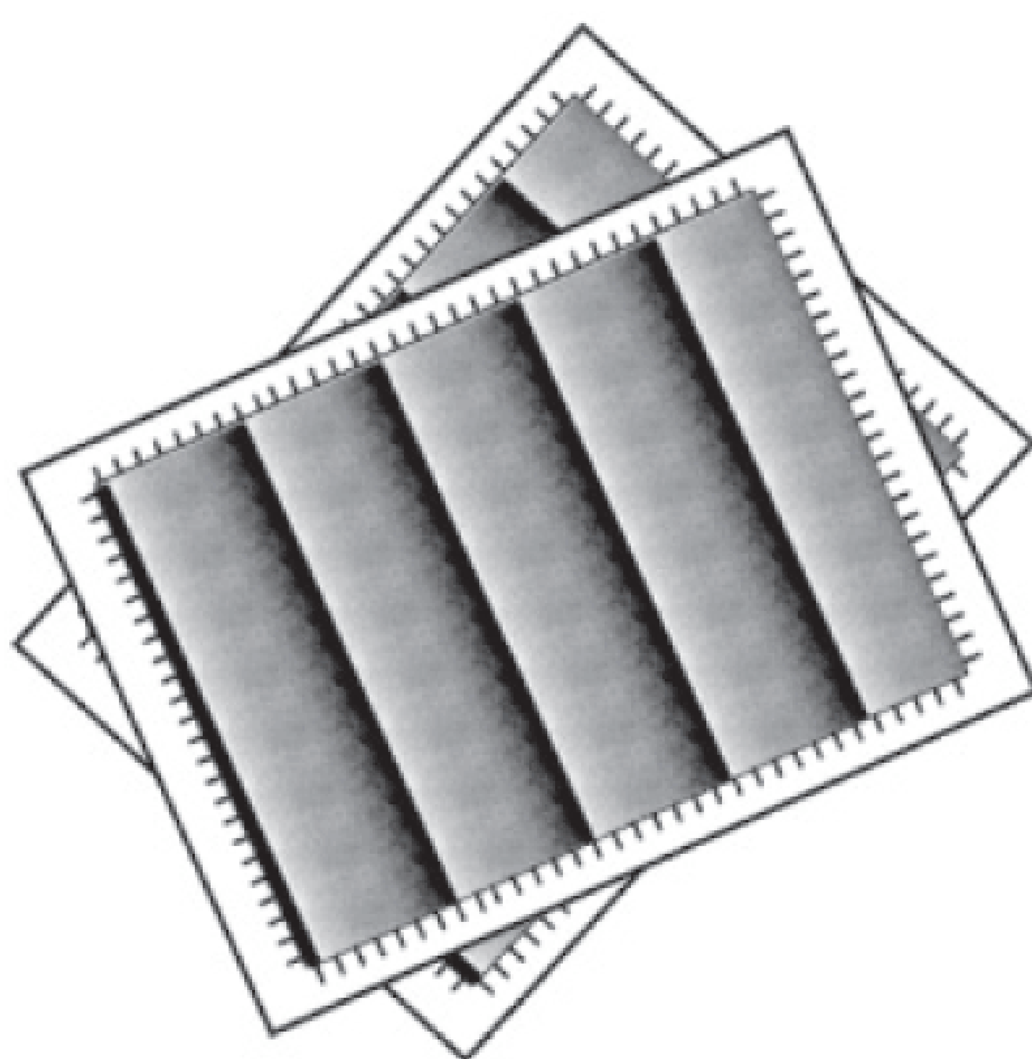
网点纸的种类有很多种，其中最常用的是透明、可粘贴的网点纸和转印网点纸。另外，还有一种便宜的不透明网纸，因为使用不便，渐渐被淘汰。

透明胶网：透明胶网以透明不干胶片为介质，成本相对较高，但不需重复描线，使用简便。使用前用薄纸(如信纸)在原稿上用细钢笔描出所需贴网点区域的轮廓。

不透明纸网：纸网一般是不透明的，其介质为无黏性的透明胶片，成本、效果适中，可反复使用，但需结合复印机使用，操作相对较麻烦。



透明胶网



不透明纸网

## 网点纸的使用

把网点纸盖在原稿上，用刮网刀沿着线稿切下大体轮廓，将其贴在画稿上，切除周围多余的部分。将网点纸牢固地粘贴在稿纸上后，利用压网刀将网点纸压平压紧(如果没有压网刀也可以用手指甲代替)。



## 不同种类的网点纸搭配使用

下面介绍在绘制漫画时几种不同种类的网纸搭配使用技巧，希望读者熟练掌握。

首先用比较浅的平网为人物的头发和皮肤贴上阴影，并用刮网刀刮出头发的渐变。





其次用一些平网贴出人物衣服的颜色，并用橡皮擦擦出一点朦胧的效果。注意衣服要用不同的深度来表现，注意边缘小细节的部分。

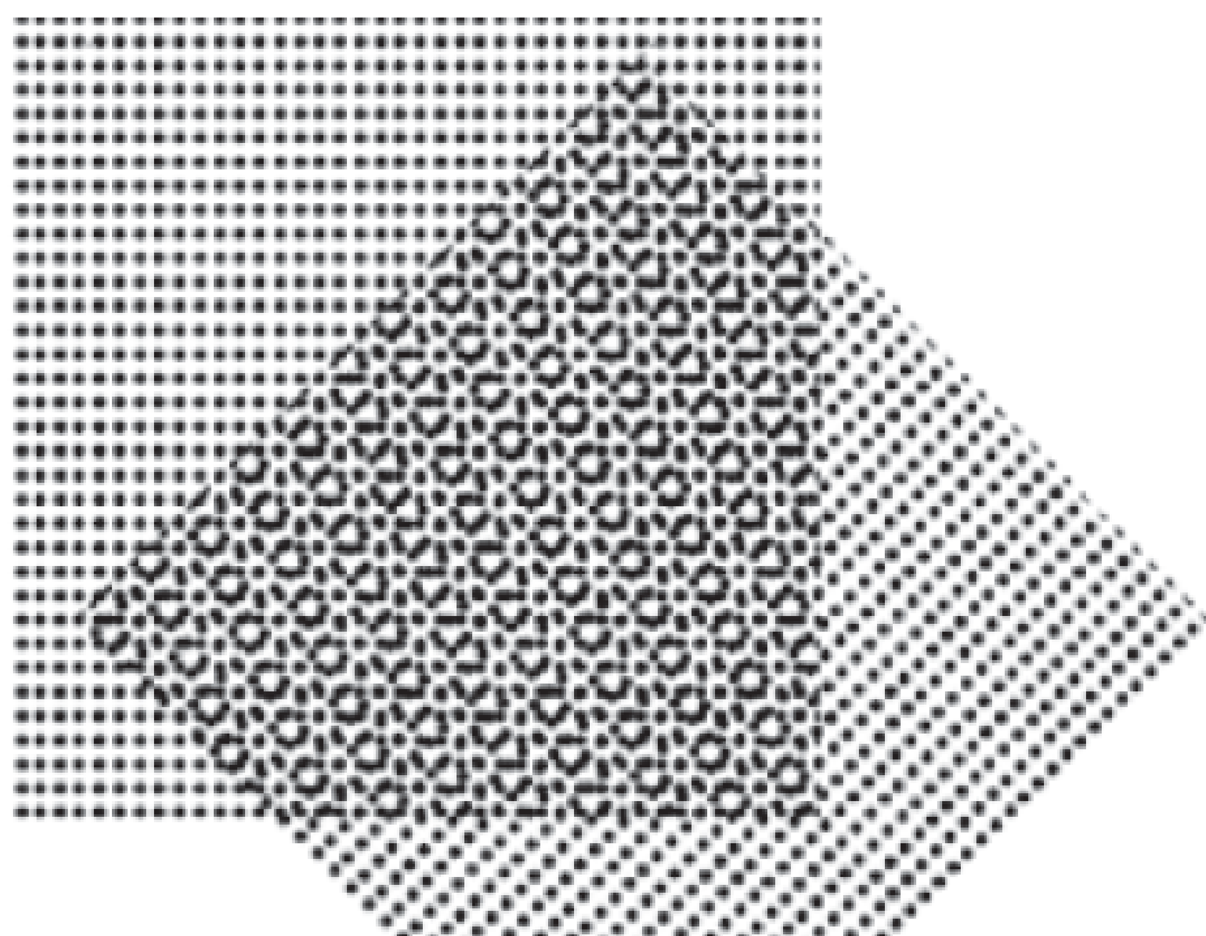




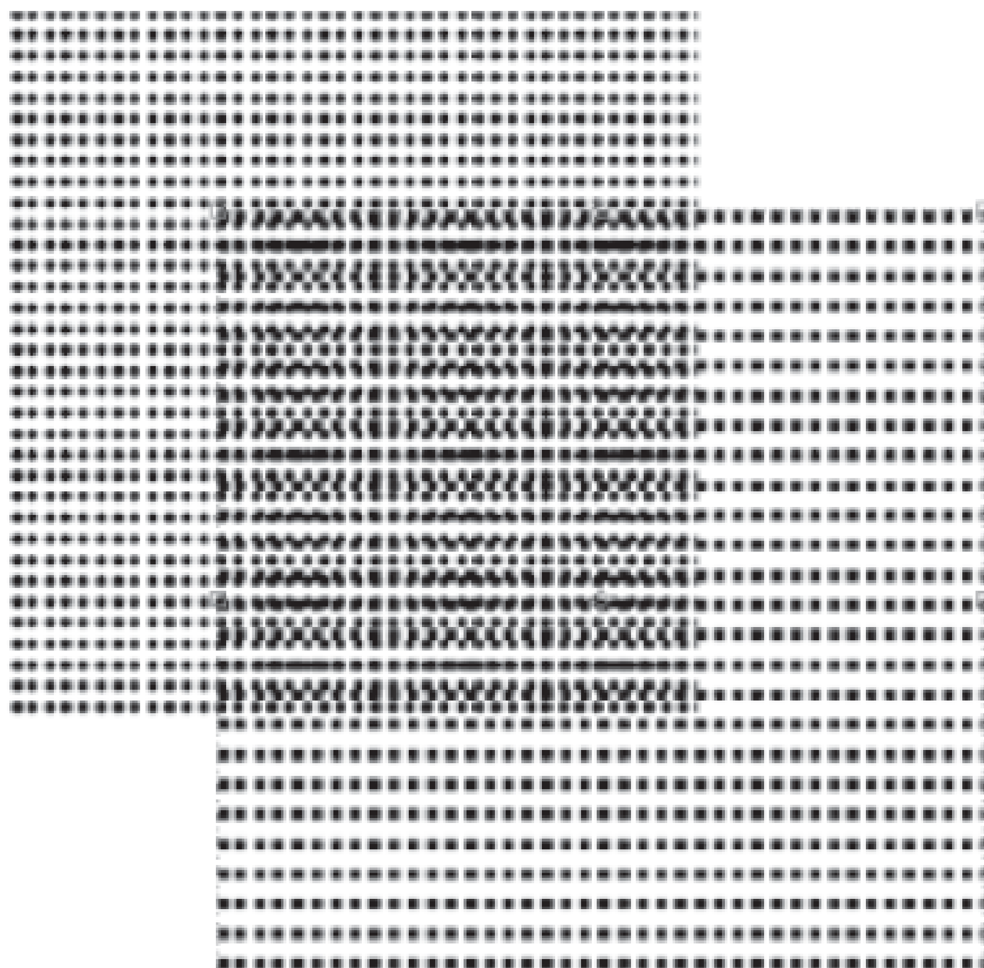
接下来在人物的衣服上贴上表示服装阴影的平网，这样人物的身体立刻就有了立体感。这种将多张网点纸层叠起来使用的方式叫作叠网。

最后贴上背景网和气泡气氛网。需要注意人物与背景相辉映的过渡部分，可以使用橡皮擦将过渡部分的网点纸擦淡一点，使画面谐调。在叠网的时候，检查是否出现网花。

使用网纸叠网不一定只用网点纸，还可以使用渐变网、气氛网纸等各种网纸叠网。注意要正确使用叠网，否则会弄巧成拙。



相同网点纸45度叠网效果



不同网点纸的叠网效果

**知识提点：**叠网不是单纯地把网点纸层叠在一起就可以的，不同角度的网点纸叠网容易叠出网花，这样会使画面显得很难看。在叠网的时候，需要反复检查是否出现网花。在使用叠网时的一些搭配方式和使用技艺，需要在长时间的训练和实践中积累。

## 1.1.2　数码绘图的现代工具

随着科技的迅速发展，计算机已经普遍使用，使得传统的漫画绘制技法产生了质的飞跃，漫画设计不仅仅是在纸上作画，现在也已经进入了无纸化时代，既减少了绘画相关材料的浪费，又提高了漫画技法的精度。下面我们就一起来了解有关数码绘图的一些现代工具以及需要的绘图软件。

### 数码绘图需要的数码配置

计算机：一台电脑是数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式机器，显示器内存至少在512 MB以上。

数位板：是数码手绘工具中最重要的一件硬件，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。



计算机



数位板(手绘板)



扫描仪：是一种计算机外部的仪器设备，可以通过它将绘制好的漫画线稿扫描进电脑，然后在电脑里使用绘图软件上色，通常是职业漫画家使用的数码仪器之一。

液晶屏数位板：它改变了传统数位绘画板的绘制模式，避免了“手眼分离”，就如在纸上绘画一样，可直接在屏幕上进行绘画。



扫描仪



液晶屏数位板

拷贝台：是制作漫画、动画时的专业工具，主要由一个灯箱上面覆盖一块毛玻璃或亚克力板所组成。动画家可以用它来绘制分解动作(中间画)，漫画家可以用它来将草稿描绘成正稿，并可以方便网点纸的使用。



拷贝台(透写台)

**知识提点：**现在使用数码绘制漫画的人越来越多，选用一台适合实用的数码工具是很重要的。绘画者们使用频率最高的数码工具是数位板，也叫手绘板。数位板种类很多，其中比较好的有Wacom(影拓)数位板、友基数位板、文明唐朝电脑笔、凡拓(Genius)数位板和汉王数位板。

## 漫画中常用的软件

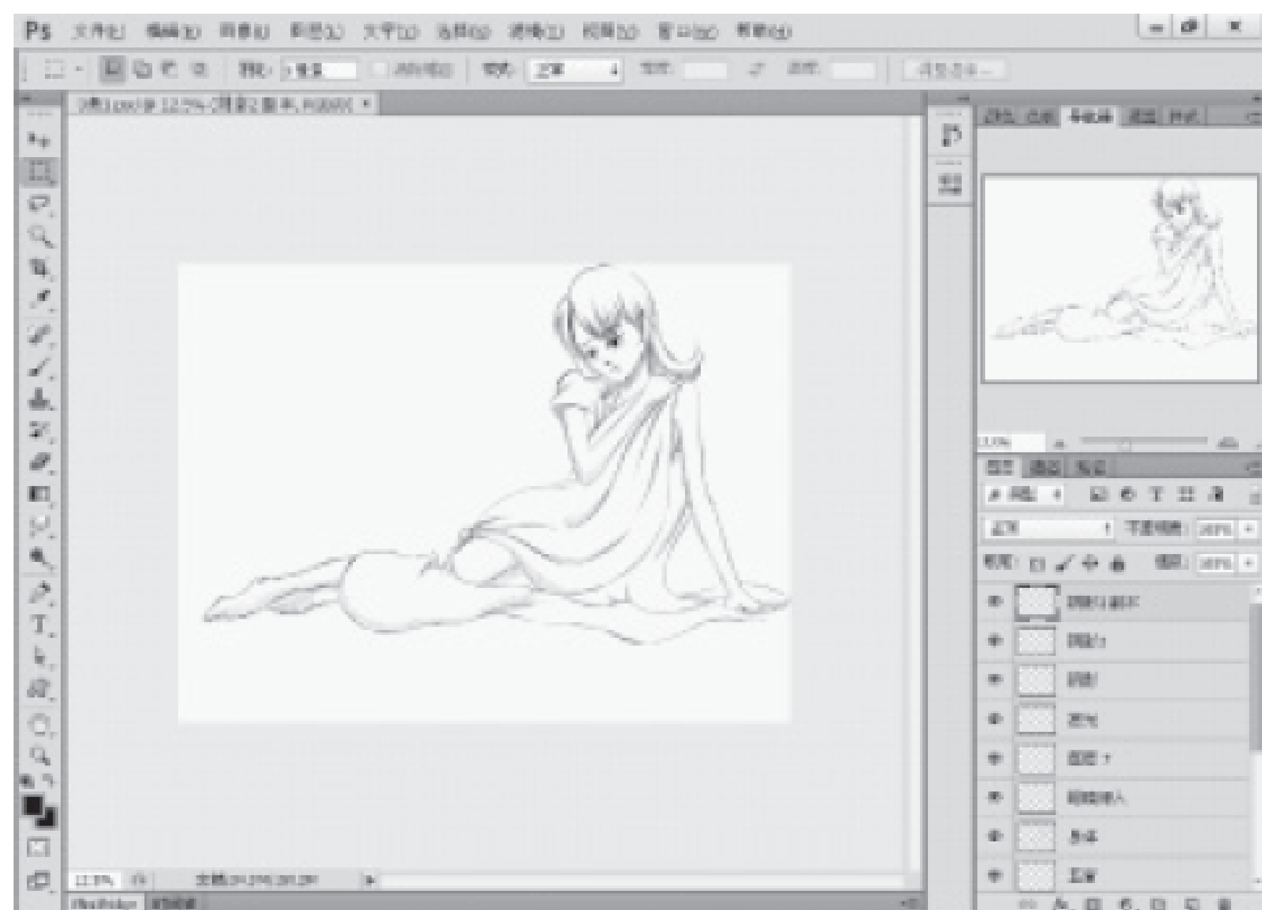
随着信息时代迅速的发展，绘画软件也越来越多，每种绘图软件的特性都不同，选择一款最适合自己的软件十分重要。下面介绍漫画家们最常用的几款软件，这些软件中提供了丰富的画笔工具和艺术画笔工具，大大增强了手绘漫画方面的能力。

### 1. Photoshop(简称PS)

Photoshop中的钢笔工具和形状工具在漫画绘图中应用广泛。

钢笔工具主要用于绘制各种路径，能够绘制各种漫画图形。

形状工具中包含的各种自定的形状，帮助用户不费吹灰之力就能创建各种基础形状，为漫画创作减少了很多工作时间。





2. SAI

SAI是专门用来绘制图形的软件，许多功能比Photoshop更人性化，并且相当小巧，大约3MB，而且免安装，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿。

SAI绘制线条流畅，有手抖修正功能，有效地提高了用手写板画图时最大的问题。



3. Corel Painter(简称PT)

Corel Painter是顶级的仿自然绘画软件，是专用的数码素描与绘画工具，拥有全面和逼真的仿自然画笔。

PT自带多种笔刷，使漫画者使用方便且可以绘制出绚丽多彩的图案来。操作界面方便，是漫画爱好者们的首选软件之一。

除了以上所介绍的几款常用的软件之外，还有Comicstudio、Manga Studio 3 EX、Illusion Studio等各种专业绘画软件，选择一款适合自己的软件十分必要，这样才能更加快速地适应和学习。

初级绘画者推荐使用如SAI这样简单且所占内存极小的软件进行入门学习。

## 数码绘制的优势与劣势

优势：数码绘制方便快捷，易修改；另外，它还非常节省资源，包括所有的传统工具

都可以省去，彩色的绘制在使用软件上可以大大节省时间和资源，能够快速地画出自己想要的效果来，而且在制作网点方面节省了大量的时间和费用。

劣势：数码绘制也有不足的地方。例如，画面无限放大来进行修改绘制将会耗费很多时间；另外，漫画线条的处理也没有传统的蘸水笔那样变化多端。因此，现在有很多漫画家还保留着传统的绘制技艺，当然大多数还是使用电脑贴网点纸。

# 1.2　漫画人物的基本绘制

绘制人物的时候需要收集资料和草图构思、绘制草图、描线整理画面三步。

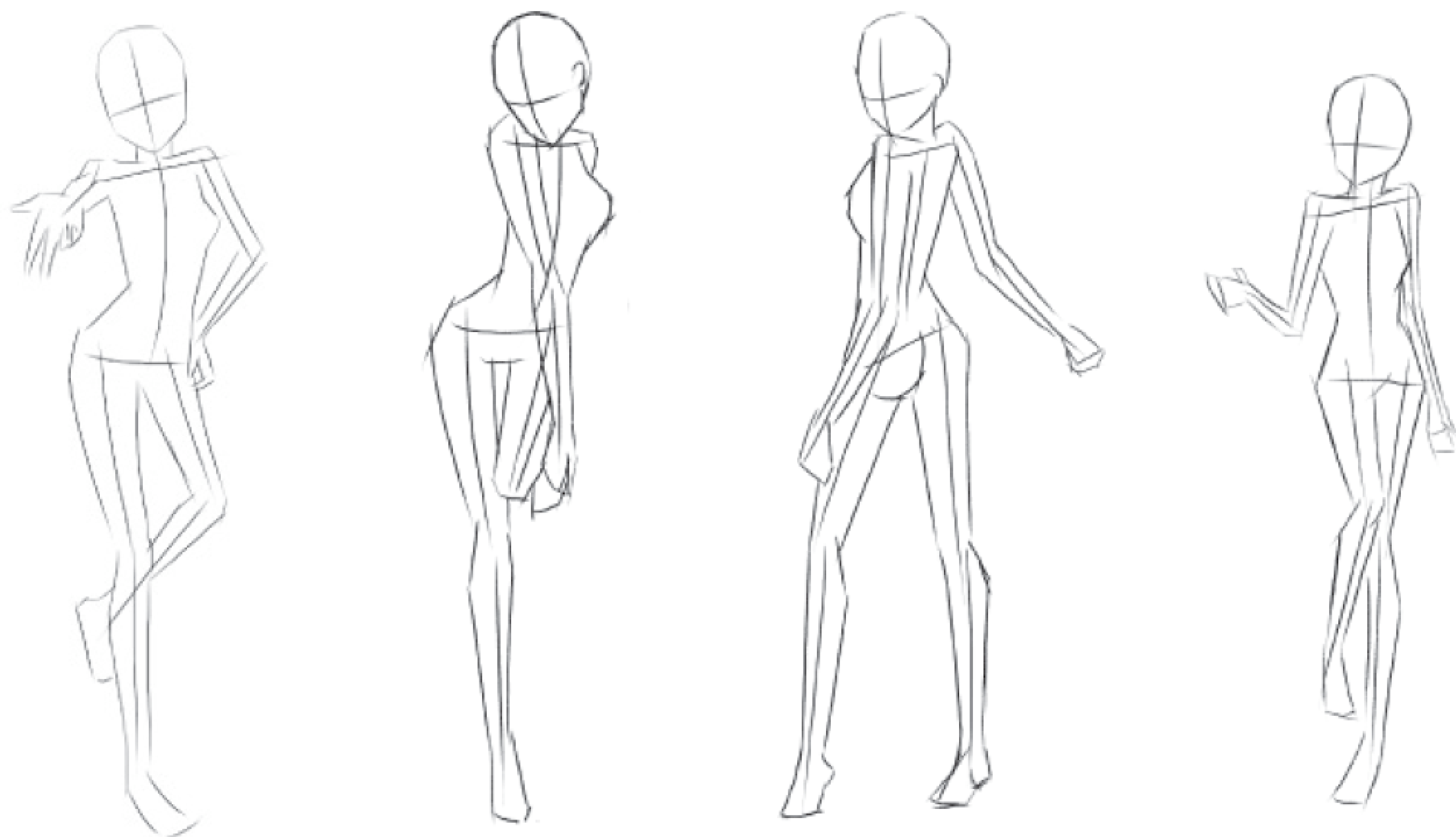
## 1.2.1　收集资料和草图构思

人们在做某一件事情时，通常会想好前期所需要准备的工作，画漫画也是一样。

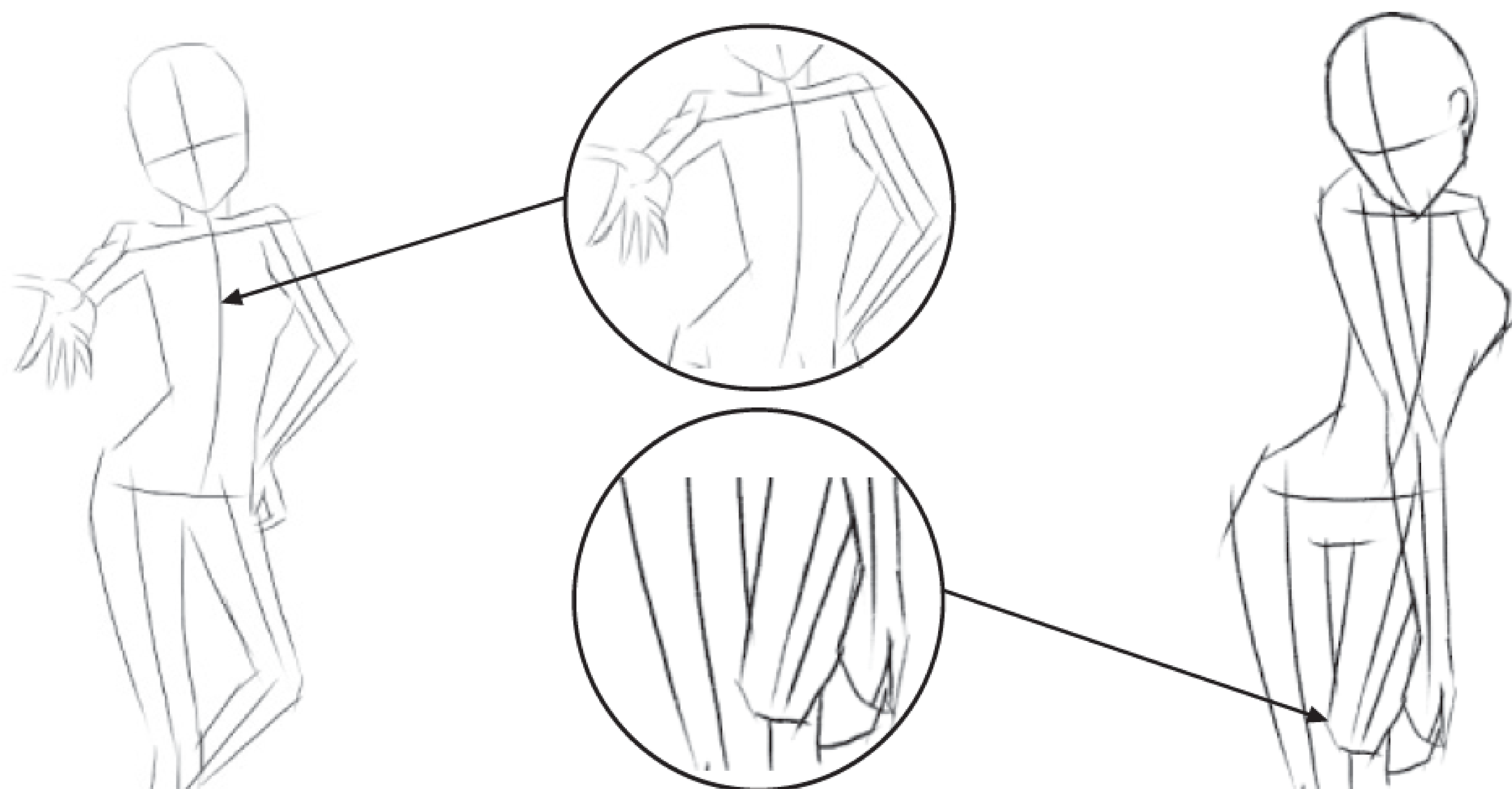
首先可以参照优秀的作品作为样稿进行临摹、练习，每一位优秀的漫画师都是从临摹、观赏别人的作品开始起步，渐渐地从优秀的作品中吸取精华、进行大量的练习、思考、再练习，直至开始创作，绘制出属于自己独特风格的作品。

下面首先开始收集资料，找灵感，构思草图。

打开幻想世界的大门，充分发挥自己的想象力，可以从日常生活中找到灵感的源头，如果不能绘制出大概形体，可以根据人体模型来绘制，也可以收集优秀的作品，从中找到灵感和突破点。



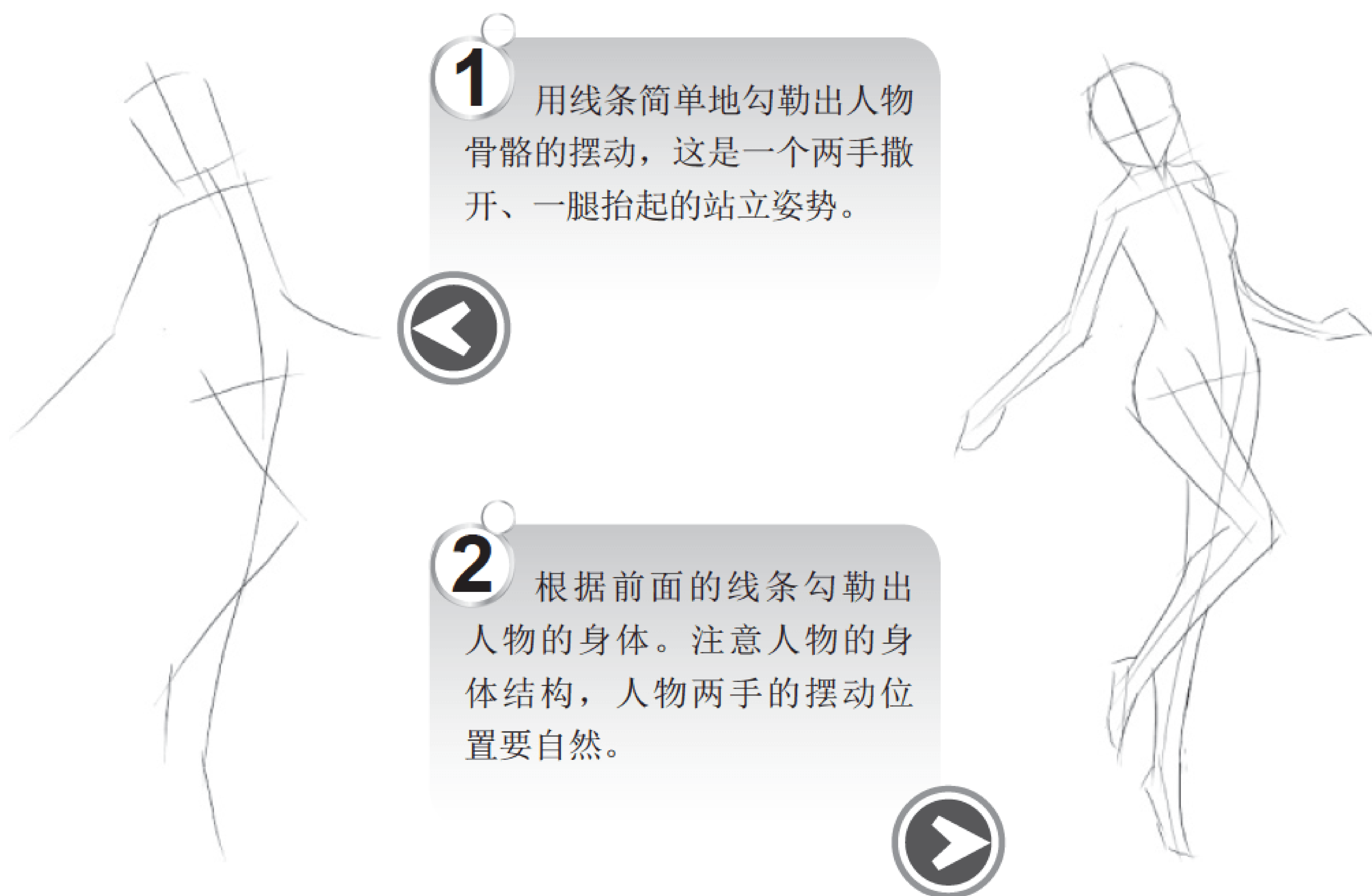
例如，要画一个站立的女性，“婀娜多姿的身材，摆出一个漂亮的姿势”就是一个标准，顺着这个标准想象，拿起笔先在纸上打几个草稿，选出一幅自己最满意的草稿，开始进行绘制。



**知识提点：**把握不准人体结构和动作时，可以使用人体模型摆出自己想要的姿势进行绘画。注意绘制草图时，不要太拘泥一些小细节，留下一些空间，使自己的想象得到充分的发挥。

## 1.2.2　漫画人物案例绘制

### 绘制草图









**3** 细化人体结构，将人物的手指绘制出来，将底层的线稿擦去。

**4** 在人体结构的基础上为人物添加头发、五官、衣服和袜子。

## 整理画面





**5** 在草稿的基础上细化出人物的上半身，使人物的轮廓线更加清晰。

**6** 为人物添加阴影。注意阴影的位置要根据顶部光源的照射来绘制。



**7** 继续绘制出人物的下半身部分，右腿抬起，脚尖踮起的动作使人物的两腿显得特别修长。





**8** 为下半身绘制阴影，阴影可表现在短裤与腿的连接处，还有脚踝处，这样人物的立体感就出来了。



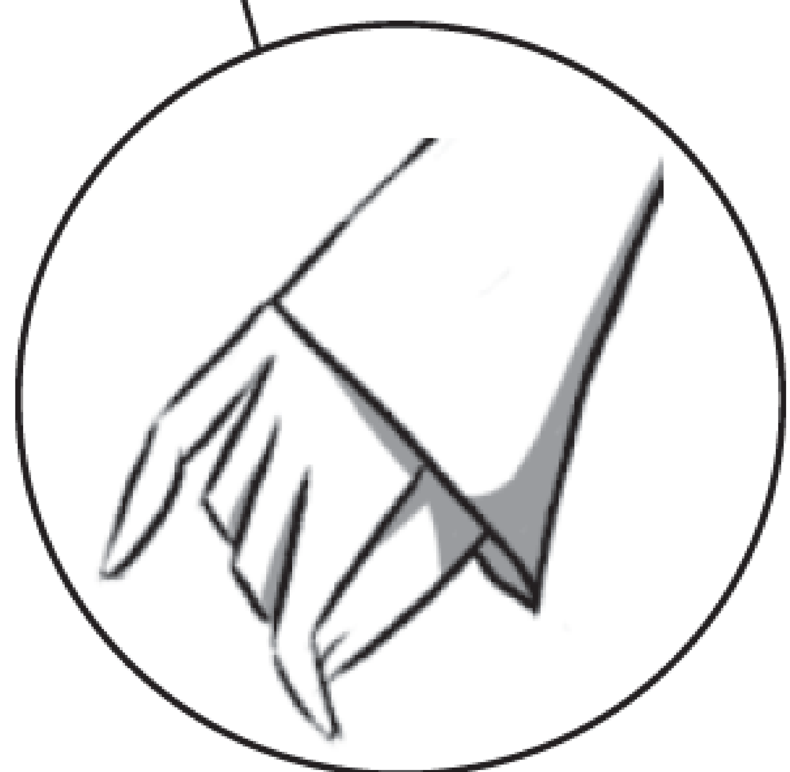
**知识提点：** 画人物时以下几点要注意：①头发的绘制要柔顺有层次，并且“发尾”不能分叉或不合；②不同眼睛的绘制都应该把握其大概的结构，点高光可使眼睛更加有神；③绘制人物的整体形象时，首先要把握好人物的身体构造，然后再添上衣服，这样才不会使人物的形态变形。



**9** 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个身姿优雅的女孩绘制完成。绘制时注意人物的身体结构和肩膀的透视关系。



注意眼睛的绘制，为人物的眼瞳填色时不要全涂黑，要有虚实变化，这样绘制出来的眼睛才会有神。



手指是人体中关节最多的地方，所以绘制时一定要注意手指的动态。



人物的脚踝要表现出来，注意脚跟的透视。

# 第2章

# 漫画构图的典型案例

本章主要介绍单幅漫画的构图，人物关系是构成画面美感的重点。常见的构图方式有三角形构图、S形构图、L形构图等。单人构图方式有全身景、膝上景、腰上景等。人物组合的构图方式包括多人组合，他们的构图位置和动态将会体现特殊的组合关系，如恋人构图、拍档构图等。



# 2.1 常见的构图

绘画时根据题材和主题思想的要求，把要表达的人物环境适当地组织起来，构成一个协调完整的画面，称为构图。构图能使作品看起来有独特的风格，使画面有艺术感。一个好的作品在绘制之前需要定下一个主题及一种构图方式。构图时需要考虑的因素主要有以下3点。

## 用几何图形来分析画面

单幅作品可以是纵向的，也可以是横向的，当然不排除很夸张的单幅构图作品。在考虑构图的时候可以运用很多简单的几何图形来分析画面，例如漫画中常见的构图方式有三角形构图、圆形构图、四边形构图、S形构图、L形构图、分割线、对比图形等，除此之外还有倒三角形构图、隧道形构图等。

## 让构图体现主题

在考虑构图的时候，还有一个不能忽视的重要因素——主题。主题就是图中的故事情节或者思想感情。主次不同的人物或事物，体现在图中的位置、大小、比例等因素都会有所不同，通常情况下都会给予重要人物最重要的位置，其他的配角或事物用来做衬托，以达到主次分明的效果。



用几何图形来分析画面

**典型的三角形构图，并且结合场景中的三角透视关系增强画面感，这种构图方式常用于突出人物取景的画面。**

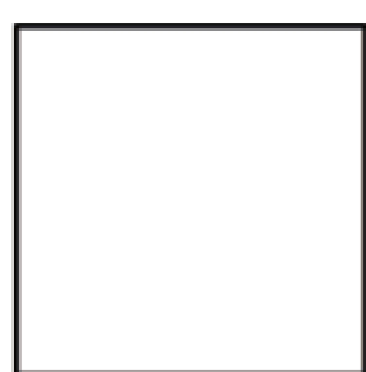


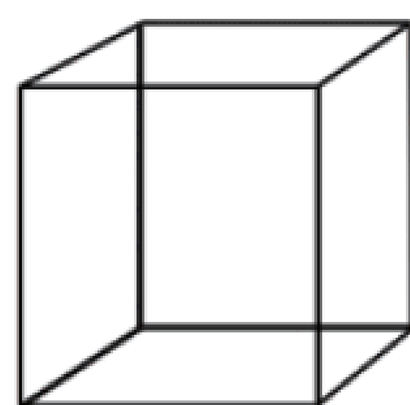
构图体现主题

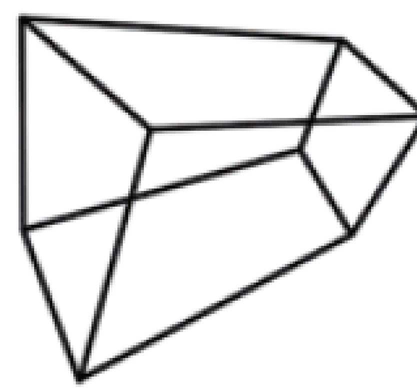
**这是一个比较忧郁的主题，人物趴在围栏上，头低着向下注视，显示出人物的忧郁和伤感。**

## 构图的其他因素

一般构图的空间表现可以分为平面式、空间式和延伸式3种。把握好画面的空间感能使一幅作品的视觉感受更加有冲击力。


平面式

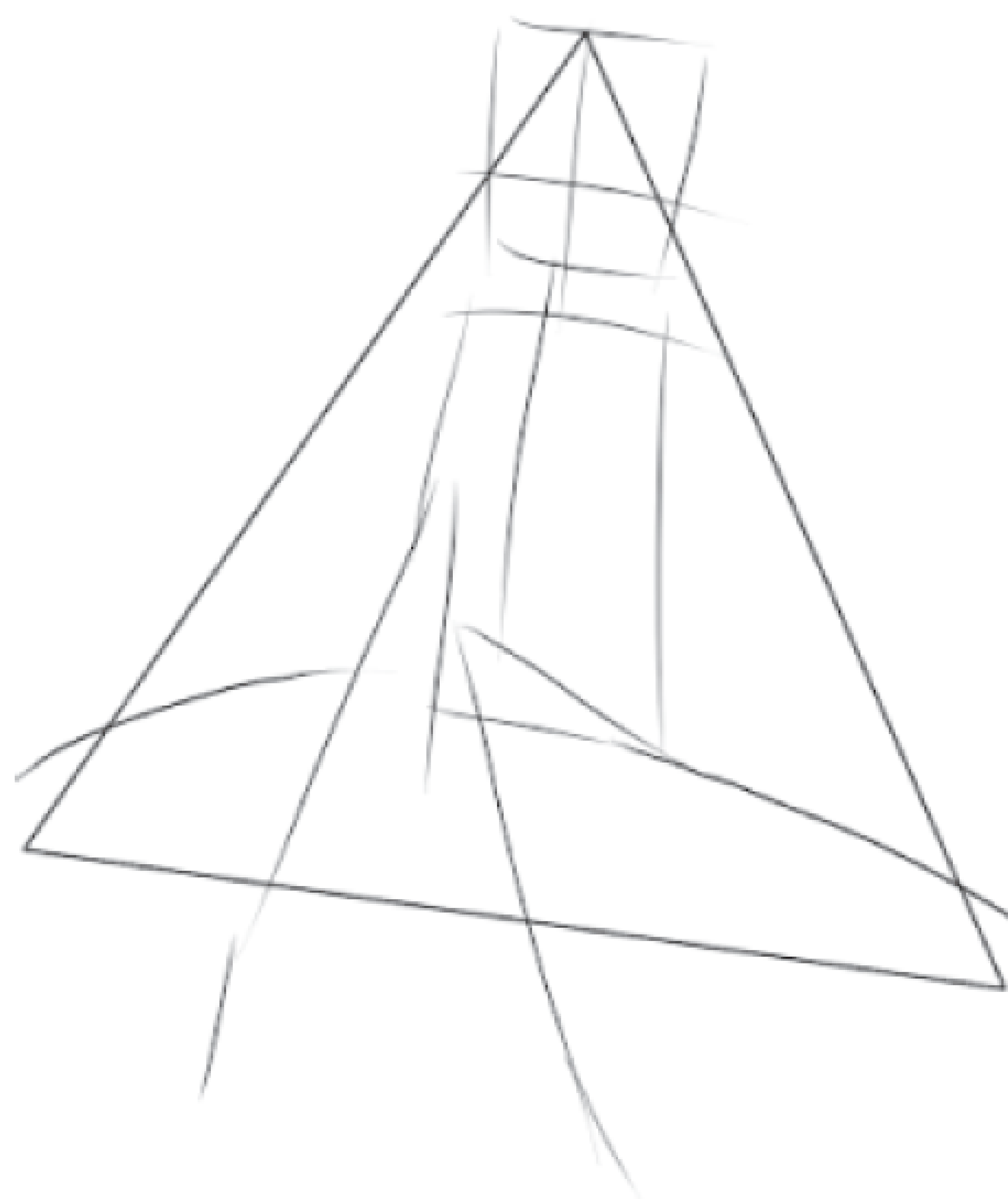

空间式


延伸式

## 2.1.1　三角形构图

三角形构图就是以三个视觉中心为景物的主要位置，有时是以三点成面的几何构成来安排景物，形成一个稳定的三角形。本节将通过实例介绍三角形构图中正三角构图的绘制过程。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的身体姿势，整体呈现出一个正三角形构图的形式。





2 将人体大概的轮廓线条勾勒出来，以确定人物在画面中的位置，注意人物的身体结构。







3 在前面草图的基础上，进一步刻画出人物身体的细节部分，将不必要的线条擦掉。





4 绘制出人物的头发、衣着，大概勾勒出人物的外形及衣饰的轮廓。绘制时注意线条大小要匀称。



## 整理画面







5 现在开始细化人物的上半身，将头发、眼睛和衣着刻画出来。刻画人物的眼睛时，注意瞳孔的虚实变化。

6 为头发、上身衣服添加一层阴影，增强人物的立体感。注意绘制时要根据人物头发的走向添加阴影。

7 在草图的基础上，刻画出人物的下半身，绘制人物的腿部时，要正确掌握腿部的结构以及透视关系。





**8** 为人物的腿部添加一层阴影。注意绘制人物腿部的线条和阴影变化要表达正确，线条要流畅。

**9** 清理草图的线条，最终效果图完成。一个漂亮又可爱的女孩坐在石头上注视着前方，整个构图呈现出三角形构图的形式。





绘图时，注意人物的腿部姿势和透视关系，大腿因为透视关系而变短。



注意人物眼睛的绘制，高光要在同一个方向。





## 2.1.2 S形构图

S形构图是指物体以S的形状从前景向中景和后景延伸，画面构成纵深方向的空间关系的视觉感，这种构图特点是画面比较生动，富有空间感。本节将通过实例介绍S形构图的绘制过程。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物向前爬的姿势，整体呈现出一个S形构图的形式。



2 将人体大概的轮廓线条勾勒出来，以确定人物的位置。注意人物向前爬和头部向后看的姿势要准确。







3 继续刻画人物身体的细节部分。绘制人物的身体结构时，注意将不必要的线条擦掉。



4 绘制出人物的头发、衣着，大概勾勒出人物的外形及衣饰的轮廓，可以适当添加比较深的褶皱。





## 整理画面



**5** 开始细化人物的上半身，刻画人物的头发时注意每缕头发都要不一样，头发线条要流畅，还要有层次感。



**6** 为头发、手臂添加一层阴影，增强人物的立体感。绘制时要根据人物头发的走向添加阴影。







**7** 在草图的基础上，刻画出人物的身体，注意人物腰身因为透视关系而变小、臀部变大。



**8** 为人物的身体添加一层阴影，以此来增强画面感和立体感。注意绘制时阴影的位置方向要表达正确。







**9** 整理画面，将不必要的线条擦掉，最终效果图完成。从这个图中可以看到女孩苗条的身姿形成的S形曲线，整个画面呈现S形构图的方式。





另外，注意其结构要正确，眼镜中高光部分的位置要正确。这样才能使人物的眼睛更加有神。



绘制衣服时，要根据人体的动向来绘制衣服的褶皱，这样衣服效果会更加自然。因为衣服的褶皱比较深，所以呈现的阴影部分也比较多。



## 2.1.3　L形构图

L形构图是指画面中主要的框架结构形成类似字母L形的构图形式，由垂直线与水平线交汇而成，给人以稳定、平衡、安静的感觉。下面通过实例介绍L形构图的绘制过程。

### 绘制草图



## 整理画面



**5** 开始细化人物的头发。刻画人物的头发时注意每缕头发的发丝都要流畅，这样头发看起来才柔顺。



**6** 为头发添加一层阴影，增强人物的立体感。绘制时要根据人物头发的走向添加阴影，这样头发才更加真实。







**7** 在草图的基础上，刻画出人物的下半身，绘制时注意人物腰部和左手的透视关系要表现正确。



**8** 为人物的衣服和腿部添加一层阴影。绘制时注意阴影要根据人物的衣着变化来添加。





**9** 清理草图的线条，最终效果图完成。一个文静的女孩端着茶杯，微仰着头，看着上方，形成俯拍的角度，构成了这样一幅标准的L形构图。

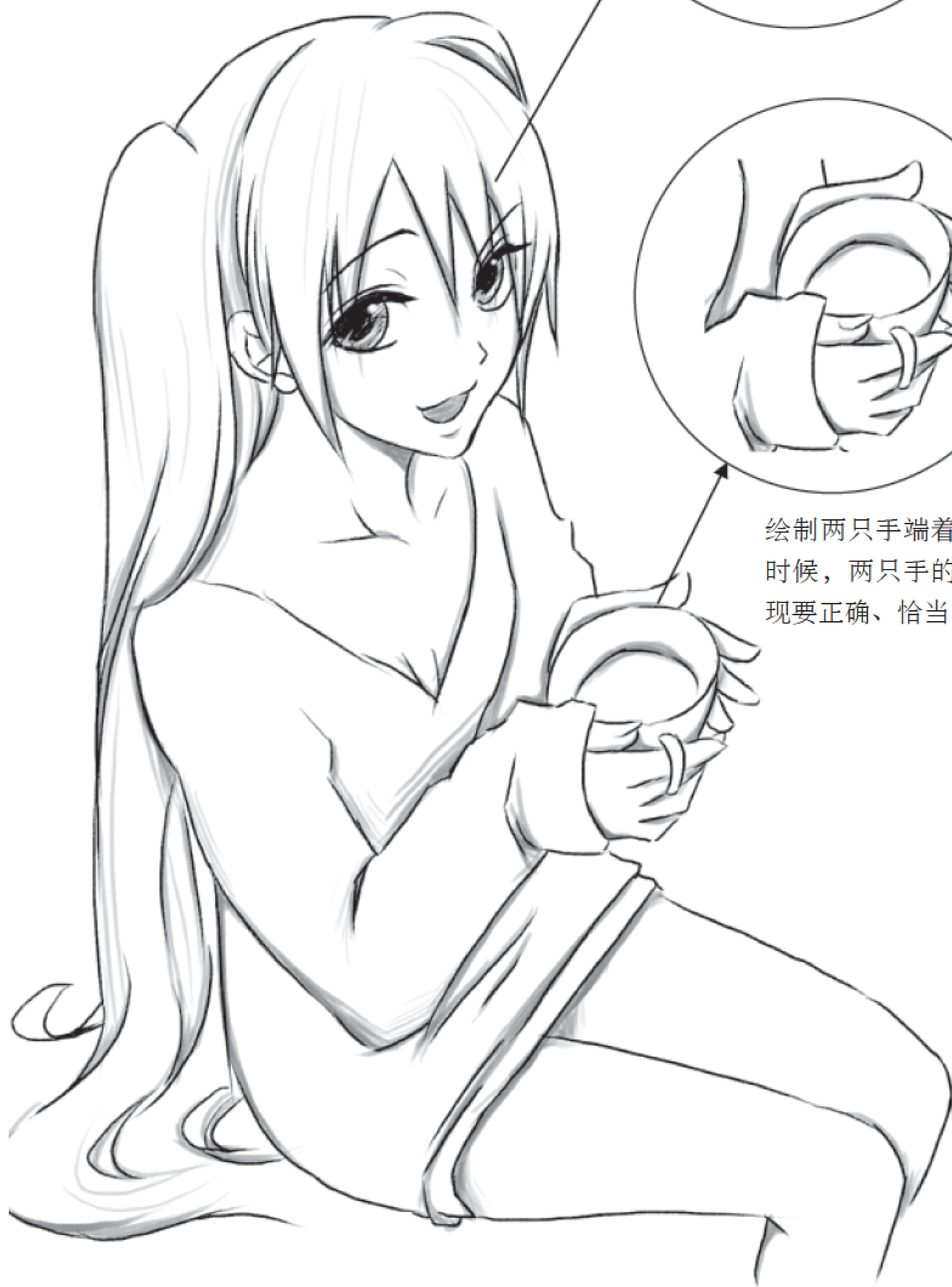


注意，绘制人物的脸部时形成的俯视图应是头大身小。





绘制两只手端着茶杯的时候，两只手的动作表现要正确、恰当。



# 2.2　单人构图的画面感

单人构图时侧重于画面感。当画面中只有一个人物的时候，在构图上就可以多考虑采用各种人物取景的方式来表现，根据不同的情况选取适合的角度来表现想要表达的内容。

## 2.2.1　全身景

全身景通常用来表现人物整体的效果，或者利用周边环境的映衬达到传达信息的效果。

### 绘制草图






1 用线条简单地勾勒出人物比较悠闲的站姿，左手抬起表示扛剑的姿势。

2 将人体大概的轮廓线条勾勒出来，以确定人物的位置。注意人物的身体结构要恰当。

3 在草图的基础上，进一步刻画出人物身体的细节部分，可以留浅一些的草图以方便后面的刻画。

4 绘制人物的头发、衣着和手握的剑。注意手套是有厚度的，所以手套边缘不能贴着手臂画，要有距离。

## 整理画面



5 开始细化人物的上半身，将头发、眼睛和衣着刻画出来，注意刻画人物的头发时，线条要流畅。





6 绘制眼睛，然后给头发、上身衣服添加一层阴影，增强人物的立体感，注意为瞳孔填色时要有虚实变化。





7 在草图的基础上刻画出人物的下半身，这时将裤子的宽松感绘制出来，秘诀是合理地为服饰添加多条褶皱线。



8 为人物的腿部添加一层阴影，以此来增强人物的立体感。注意人物腿部线条和阴影的变化要表达正确。







9 清理草图的线条，最终效果图完成，一个阳光帅气的少年跃然纸上。这是一个全身的构图，主要是将整个人物的形态都表现出来。





注意手臂弯曲时动作变化的绘制，手要自然地握着剑柄。



绘制人物的裤子时，因为人物比较瘦，所以显得很宽松，那么腰上就会呈现出多条服饰褶皱的效果，这是一种自然状态。

## 2.2.2 腰上景

腰上景的表现在于通过人物的表情和身体的部分表现来诠释一个画面，腰上景构图可以使人物手中的物体更为突出。下面介绍腰上景构图的实例绘画过程。

### 绘制草图



## 整理画面



**5** 在草图的基础上，绘制出人物的头部，绘制头发时注意线条要流畅，这样头发看起来会比较柔顺。





**6** 为人物的头部添加一层阴影效果，这样可以增强头发的画面感和立体感，人物也变得比较生动。





**7** 继续绘制出人物的衣服和手握的物体。注意人物两只手臂的透视关系，左手因远小近大的透视关系而变短。





**8** 为衣服添加阴影，使衣服更加具有立体感而不显得平淡。注意阴影不必布满整个画面，否则会适得其反。



**9** 擦去多余的线条，最终完成效果图。一个小女孩拿着零食幸福地笑着，脸上微红的光晕使女孩更加可爱。



## 2.2.3　特写

运用特写镜头可以突出表现人物的表情和情绪，并制造出不同的夸张效果。特写一般通过用在某一特意指定的物体或局部来诠释一个画面。

### 绘制草图





**1** 用线条简单地勾勒出人物胸部以上的特写镜头，构思这种具有冲击力的镜头时，要良好地展现出人物的结构。

**2** 将人体的大概轮廓线条勾勒出来，以确定人物身体的位置。绘制时注意人物的身体结构。

### 整理画面



**3** 在前面草图的基础上，进一步刻画出人物身体的细节部分，将不必要的线条擦掉。



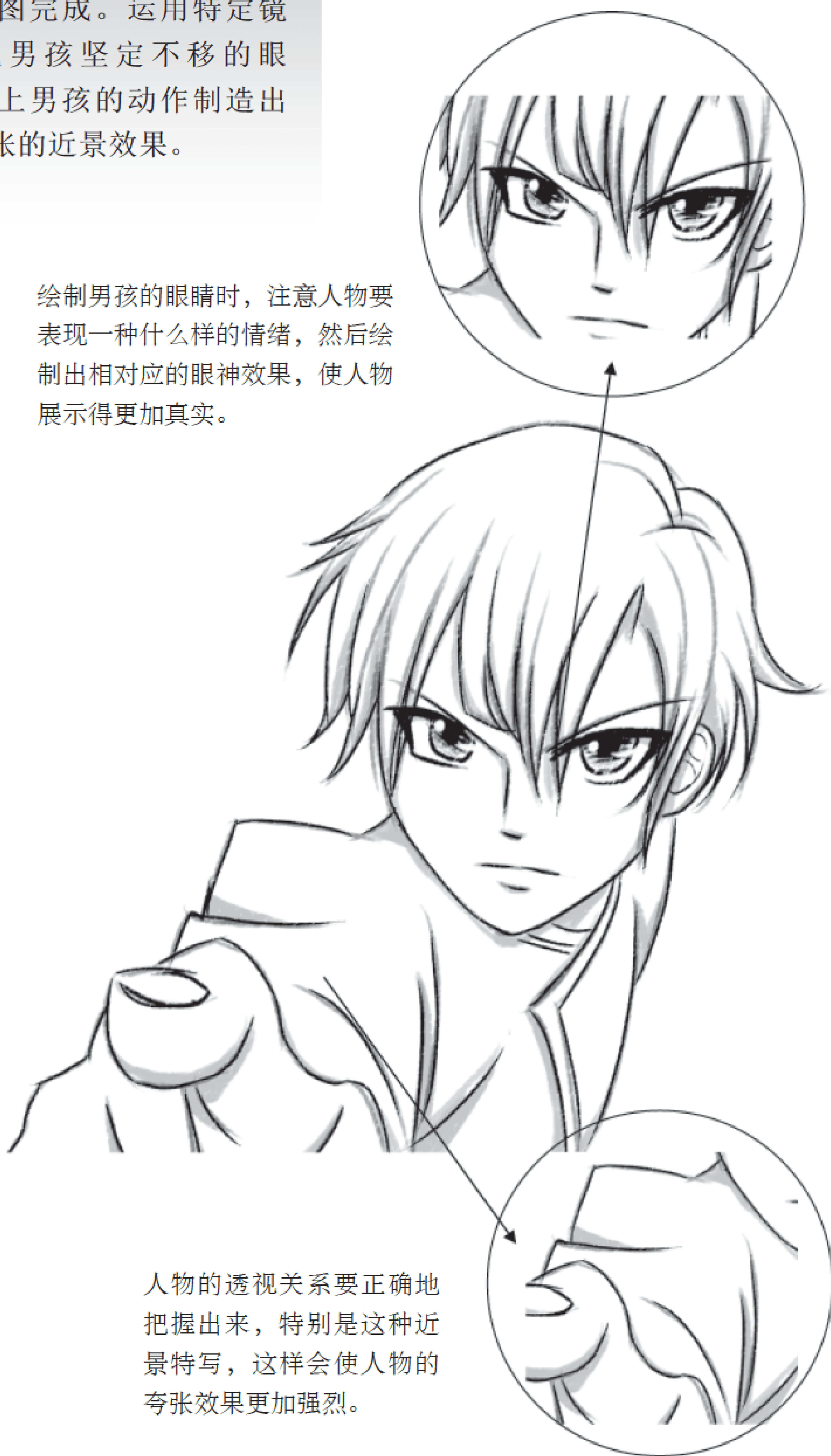
**4** 整理画面，绘制出人物的眼睛，将画面中没用的线条擦除，添加一层阴影，增强人物的立体感。





**知识提点：** 特写就是将要表达的画面放大化，但特写镜头要有意义，通常是表达人物情绪时特写头部或者眼睛、嘴巴等部位。

**5** 擦掉草图上多余的线条，最终效果图完成。运用特定镜头来表现男孩坚定不移的眼神，再加上男孩的动作制造出了一种夸张的近景效果。



# 2.3　两人构图时人物的相互关系

两人构图时侧重于人物的相互关系。画面上出现两个人物时，如何安排他们的位置，以及用什么样的动态来体现人物之间的特殊关系将是本节的主要内容。以下用实例来讲解两人构图时如何表现人物之间的关系。

## 2.3.1　怎样表现恋人

下面介绍画面中恋人组合的表现技巧。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的身体姿势，构思草图时注意两人的姿势要符合恋人关系。



2 将人体的大概轮廓线条勾勒出来，以确定人物在画面中的位置。注意绘制恋人的五官时，所绘制出来的表情一定要幸福。

### 整理画面



3 在前面草图的基础上，进一步刻画出人物身体的细节部分，将不必要的线条擦掉。



4 绘制出人物的眼睛，添加一层阴影，使人物画面感更加强烈。注意这对恋人相拥的姿势，两人的眼神应相对。

**知识提点：**绘制恋人组合时，注意人物的动态和神态。恋人之间主要由羞涩、暧昧、深情、拥抱、亲吻等多种动态来表现情绪变化。

**5** 整理草图，擦掉多余线条，最终效果图完成。一对恋人相拥、深情相望的情景跃然纸上。



注意：绘制人物的眼睛是很重要的，一个眼神可以传达很多信息。动漫人物眼睛的绘制，结构没有太多的变化，但一定要把眼睛的神情画出来，这样才能使人物生动有活力。







## 2.3.2 怎样表现拍档

拍档的构图主要是表现在两个人物的造型和眼神上，以及两人默契搭配的动作上。

### 绘制草图





1 用线条简单地勾勒出两个人物背靠背的姿势。因为是拍档，所以人物的搭配姿势要和谐。





2 继续勾勒出人体的姿态，包括手指的动态。注意两个女性身体的曲线美要表达出来。





3 继续刻画草图，将人物的大体样子绘制出来。注意拍档的衣着搭配要协调，这样才能达到两人默契的效果。





4 细化人物的头发、衣着和身体。注意人物衣服的褶皱要随着人体的动作表现出来，这样才能显得人物更加生动。

## 整理画面



5 绘制人物的眼睛。眼睛是绘制人物中最重要的一部分，把握好眼睛神态的绘制，将会使绘制出来的整体效果更佳。

6 为人物添加一层阴影，画面感立即增强。整理画面，将草图上多余的线条去掉，最终效果图完成。这是一幅并列构图，拍档的构图主要是表现在两个人物的造型和眼神上，以及两人默契搭配的动作上。





注意人物身体结构的表现要正确。

## 2.3.3 怎样表现敌对

敌对关系就是两人或者两组不和，立场不一样而产生摩擦。下面介绍敌对构图的实例绘画过程。

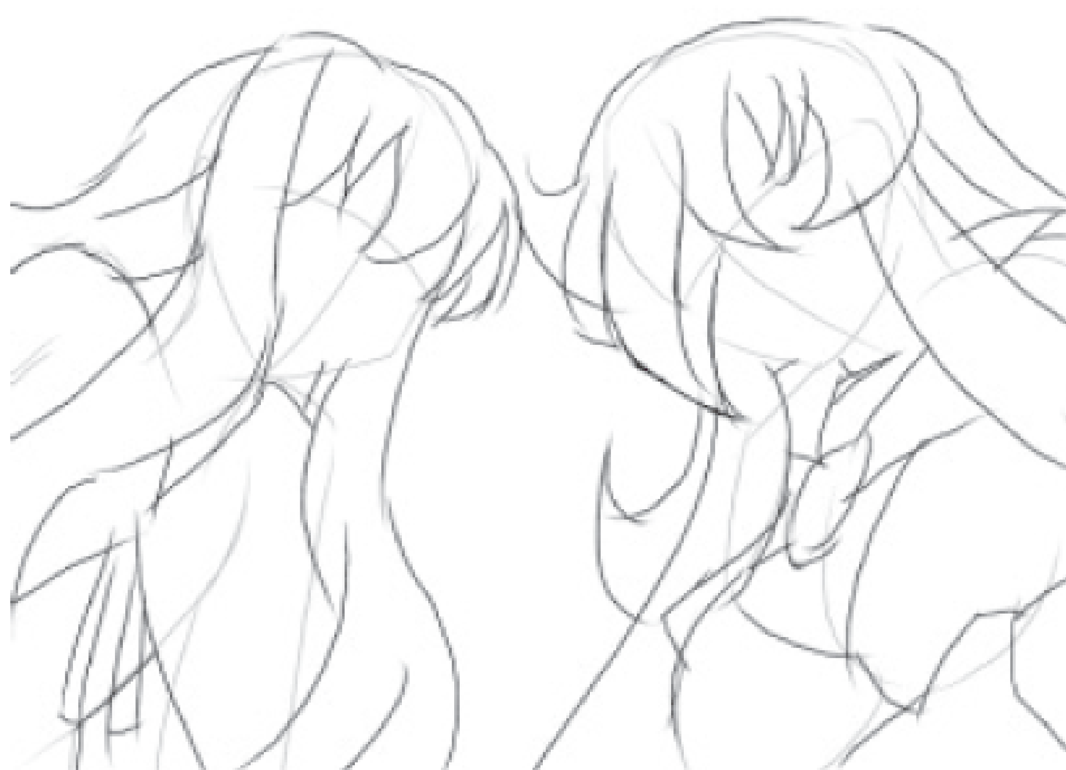
### 绘制草图





1 用线条简单地勾勒出两个人怒火对视的草图，注意这是一个仰拍的镜头，所以透视关系很重要。

2 将人体的大概轮廓线条勾勒出来，以确定人物的位置。注意左边的人物稍弯了一点腰，仰拍的动作是从右边人物的角度开始的。





3 在前面草图的基础上，进一步刻画出人物的衣服和头发，因为是仰拍的角度，人物胸前的饰物显得短且扁，头发也显得没那么长。

4 绘制人物的五官，为头发和衣服添加细节部分，擦去多余的线条。

## 整理画面

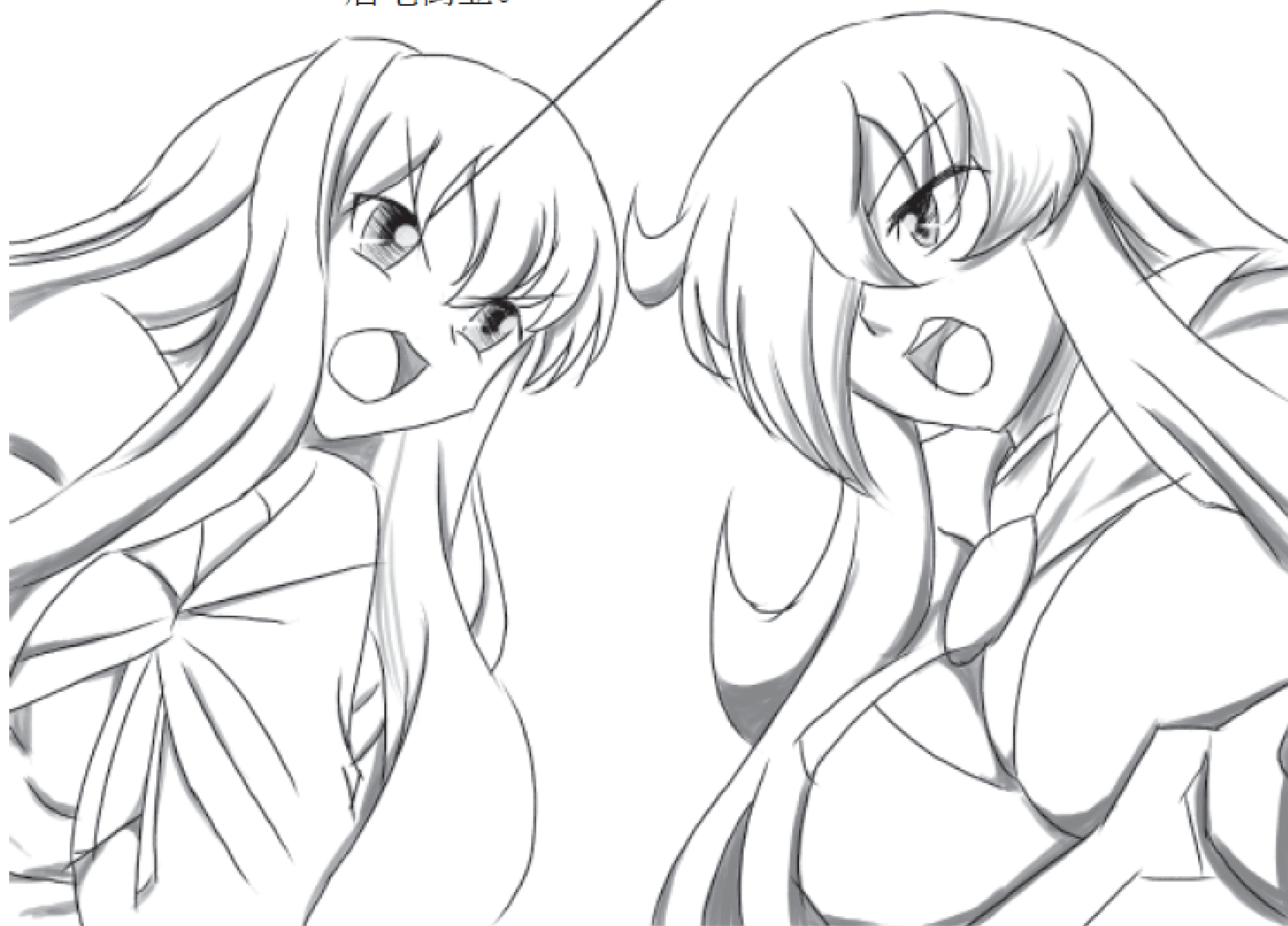


**5** 绘制五官时，注意仰视的角度关系，人物脸部的线条呈现出向上凸起的弧度，绘制眼睛时尤其要注意这一点。

**6** 为人物添加阴影，使人物的画面感更强烈。整个画面是一个仰拍的角度，所以人物呈现出上面小下面大的三角构图。



人物极度愤怒时，眼睛会瞪得很大，眉毛倒竖。



**知识提点：** 在漫画中，表现人物愤怒时，常常是通过瞪大双眼、紧握双拳来表达内心的怒火。

# 2.4　三人构图时人物的前后关系

三人构图侧重于人物的前后关系。三人构图除了考虑人物之间的相互关系以外，还可以分为对称和并列两种构图方式。下面以两个不同的实例来说明这两种构图方式。

## 2.4.1　对称

对称是指多个人物在大小、形状和排列上相互对应，称为对称关系。



**1** 用线条简单地勾勒出三个人物的轮廓，注意人物的前后关系。因为近大远小的透视关系，前面的人物应较大。







**2** 将人体的大概轮廓线条勾勒出来，以确定人物身体在画面中的位置。注意人物的身体结构。



**3** 继续刻画人物的头发、五官和衣服的样式。注意人物的衣着要根据人体的动态绘制出来。







**4** 在前面草图的基础上，绘制出前面的人物，细化人物的细节部分，将眼睛绘制出来，注意绘制人物的表情。



**5** 为前面的女孩添加一层阴影，以此来增强人物的立体感，同时刻画出右边的女孩，注意线条要流畅。





**6** 为右边的女孩添加一层阴影。注意阴影要根据衣服的褶皱来绘制。





**7** 绘制左边的女孩。注意左边女孩的肩膀绘制要正确，腰部与手臂的动作要自然。



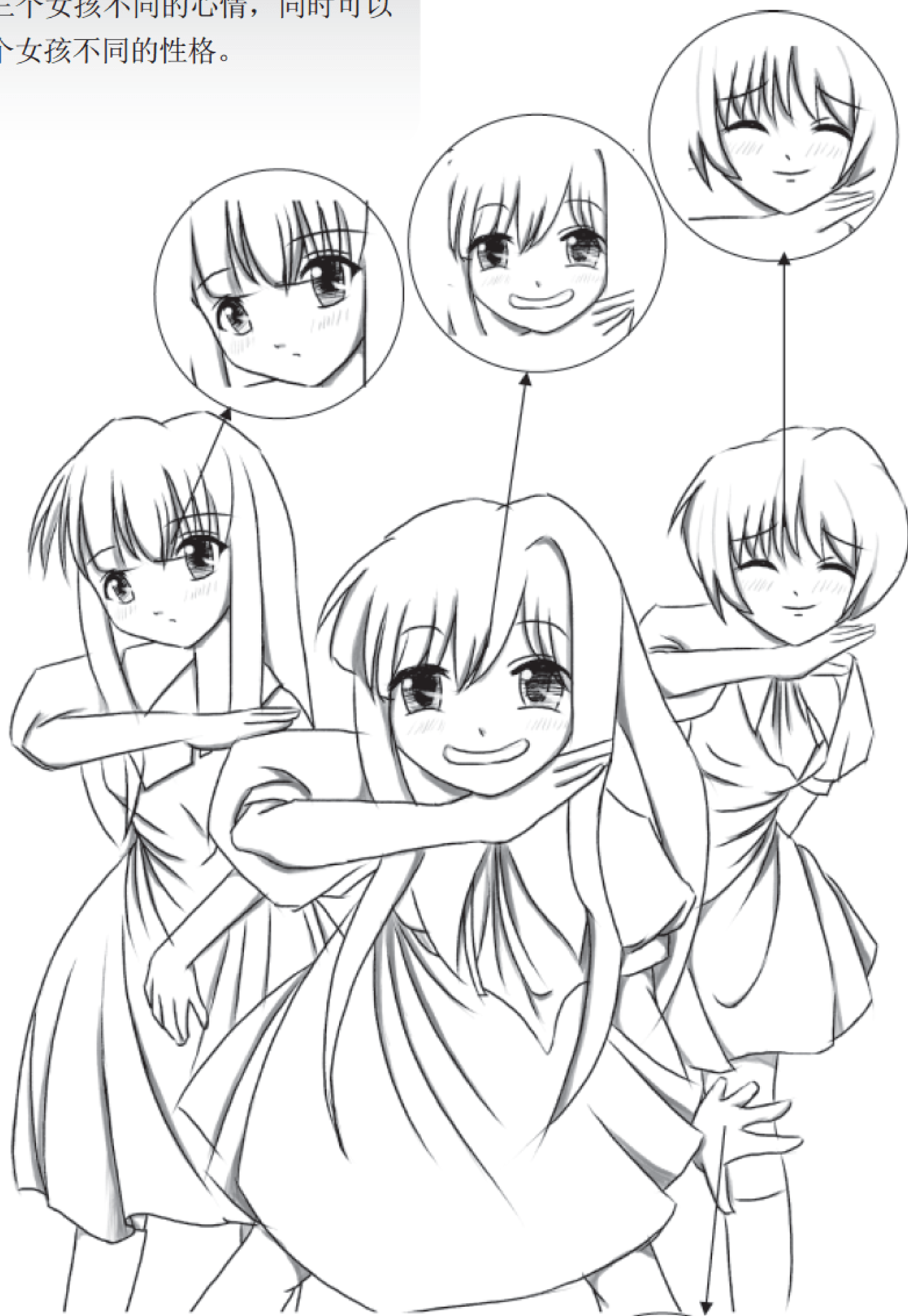


**8** 继续为左边的女孩添加阴影。注意三个女孩的表情绘制应不同。





**9** 清理草图的线条，最终效果图完成。三个不同表情的女孩排练舞蹈，表现出了三个女孩不同的心情，同时可以看出三个女孩不同的性格。



注意这只手的透视结构，由于是近大远小的角度，使得五根手指从上往下依次变大。



## 2.4.2 并列

并列图是指漫画中的多个人物均在同一条平行线上，称为并列关系，无前后之分。



1 用线条简单地勾勒出三个人物前后并列的构图形式。





2 将人体的大概轮廓线条勾勒出来，以确定人物的身体在画面中的位置。绘制时注意人物的身体结构。





3 将人物的头发、衣服的大概样式勾勒出来。注意通过人物的前后关系来绘制人物的衣服和头发。





4 绘制第一个人物，绘制这个男生时，需要注意脸部的轮廓线要刚硬一点，以显示男孩的阳刚之气。







5 为人物添加一层阴影，使人物的画面感更加强烈，使人物显得更加生动。





6 将第二个人物绘制出来。注意绘制头发时每一缕头发都要不一样，线条要流畅，这样头发才显得自然。





7 为第二个人物添加一层阴影，注意头发的阴影要根据头发的走向添加。





8 继续绘制第三个人物，绘制眼睛时注意瞳孔的颜色要有虚实变化，这样眼睛才不会失去神采。





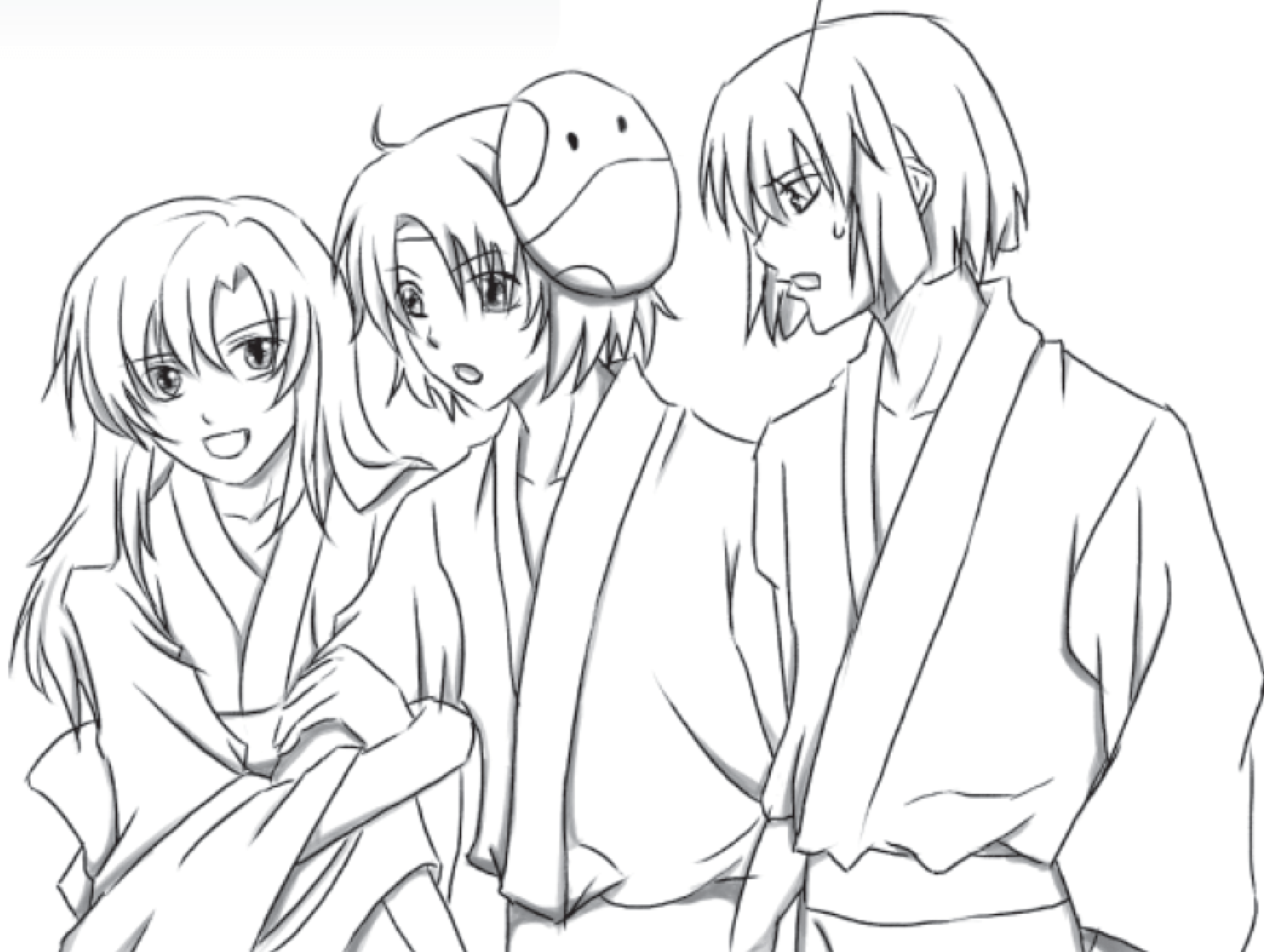


**9** 为人物添加阴影，添加阴影时注意要给人物的脸部添加头发下垂的阴影，这样才不会显得头发紧贴着脸部。



**10** 将多余的线条擦除，整理画面，最终效果图完成。这是一幅有着前后关系的三人并列构图，三个人物丰富的表情及动作使画面显得更加生动而有感染力。

人物惊恐时，加几滴汗珠，可以使人物更加生动，具有强烈的画面感染力。



**知识提点：** 三人组构图时，除了特殊安排的需要，通常情况下，都会以其中一个人物为主，另外两个人物为辅来表现画面。

# 第3章

## 人物头部的绘制技法

漫画中，人物的头部总是给人以深刻的印象，为人物作头部设定是创建角色的基础。本章将介绍如何绘制人物的头部和头部的各种角度变化，包括人物的面部轮廓、眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵的绘制，以及它们各种不同形态的表现等。







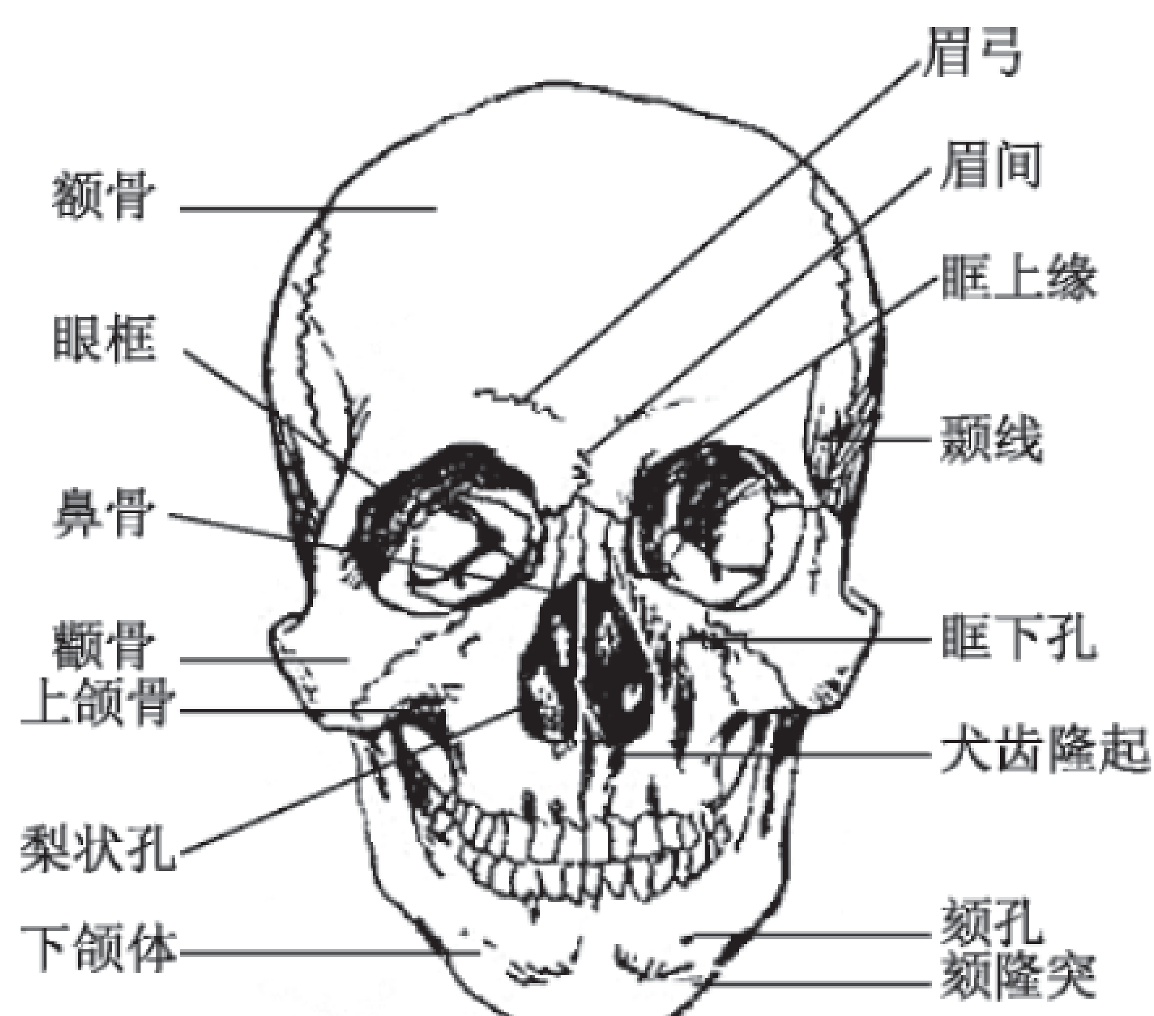

# 3.1 了解漫画素描的头部结构

想要表现人物的喜怒哀乐，最直接的方法就是通过绘制表情来表现，想要绘制出生动的表情，就要了解人物头部的各种透视表现，还要认识头部结构，如头骨结构、头部肌肉表现、各种表情下五官的变化等。

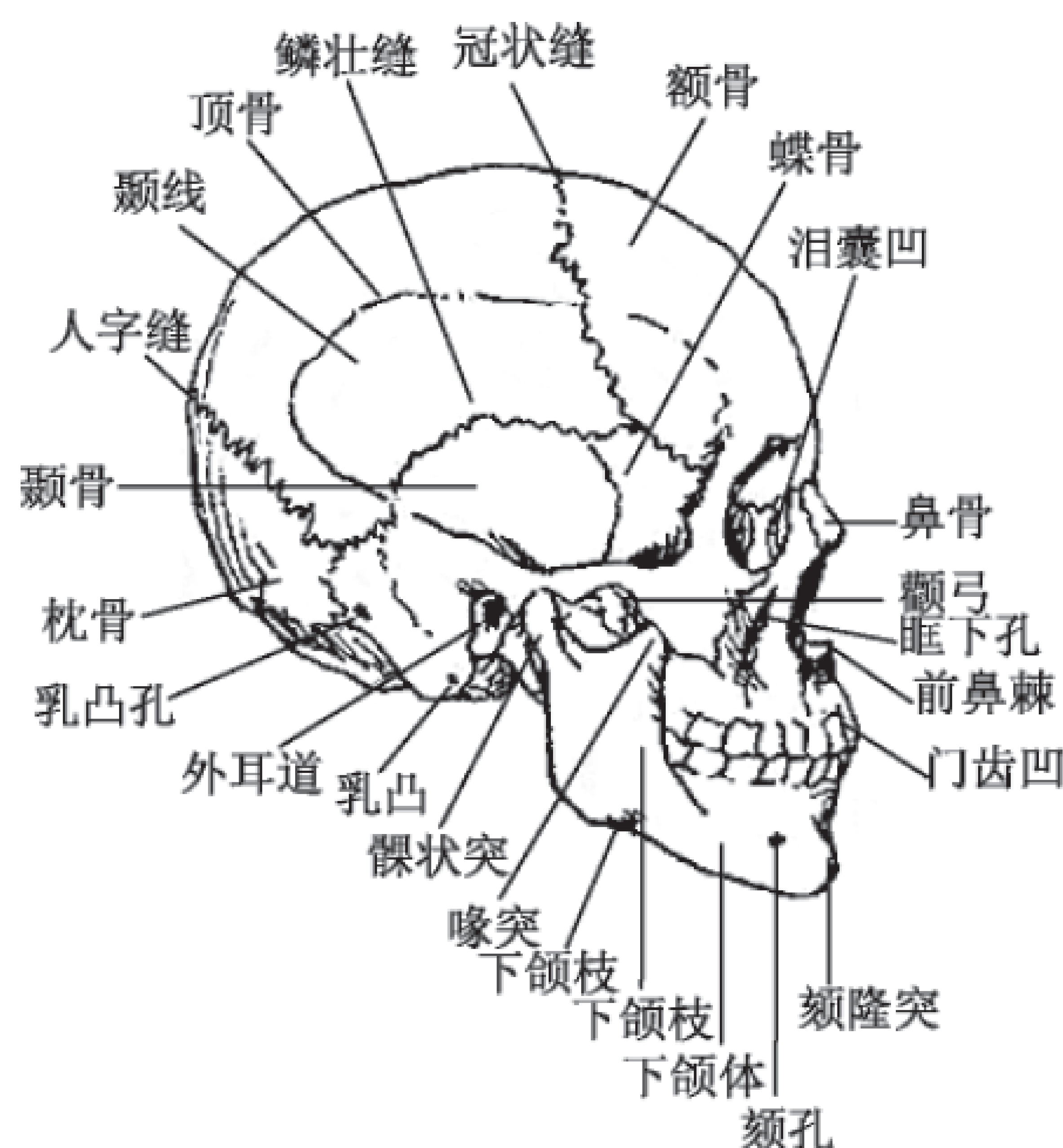
## 3.1.1 人物的头部结构

人物的头部主要由人的头骨和面部肌肉组合而成。头骨包括额骨、眼眶、鼻骨、下颌体等，面部肌肉包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌等。

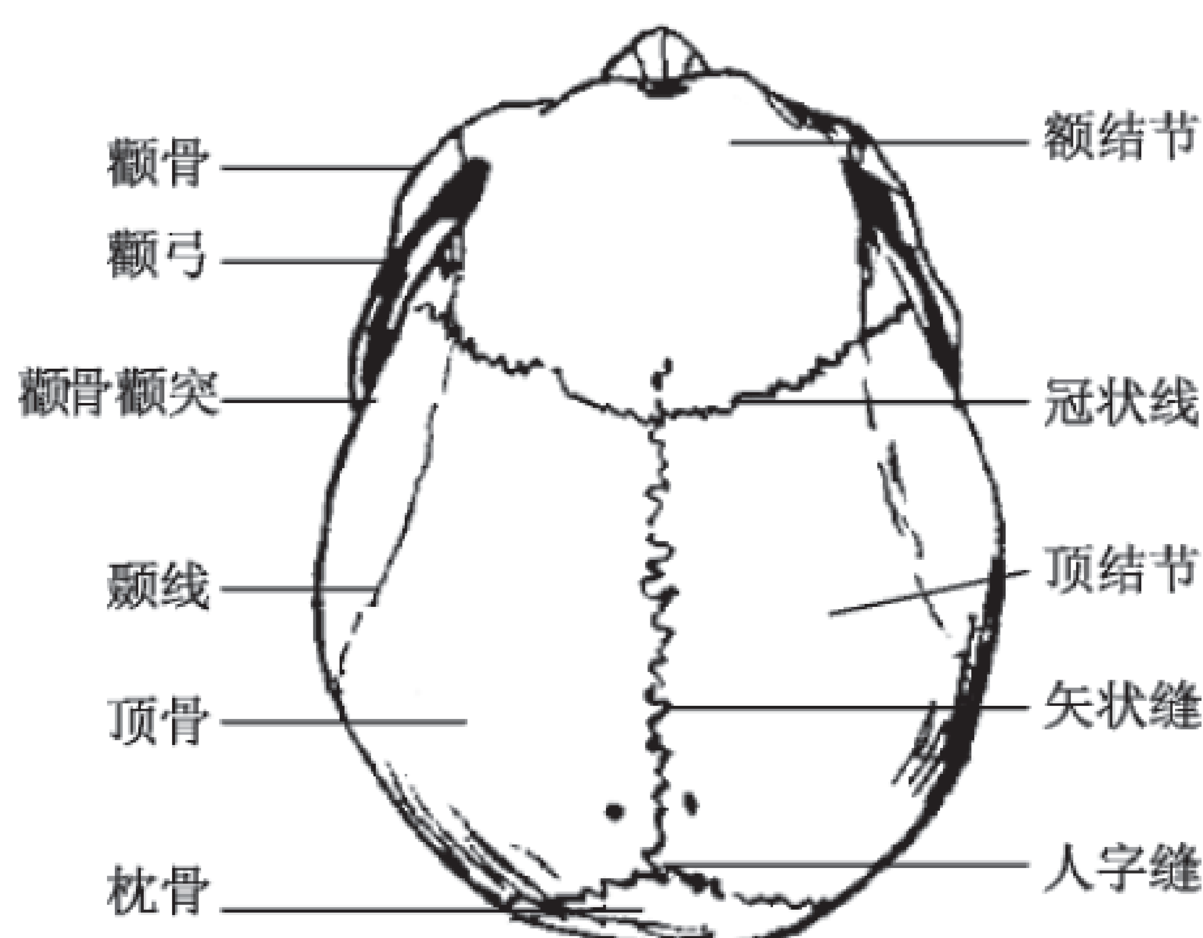
### 认识头部骨骼



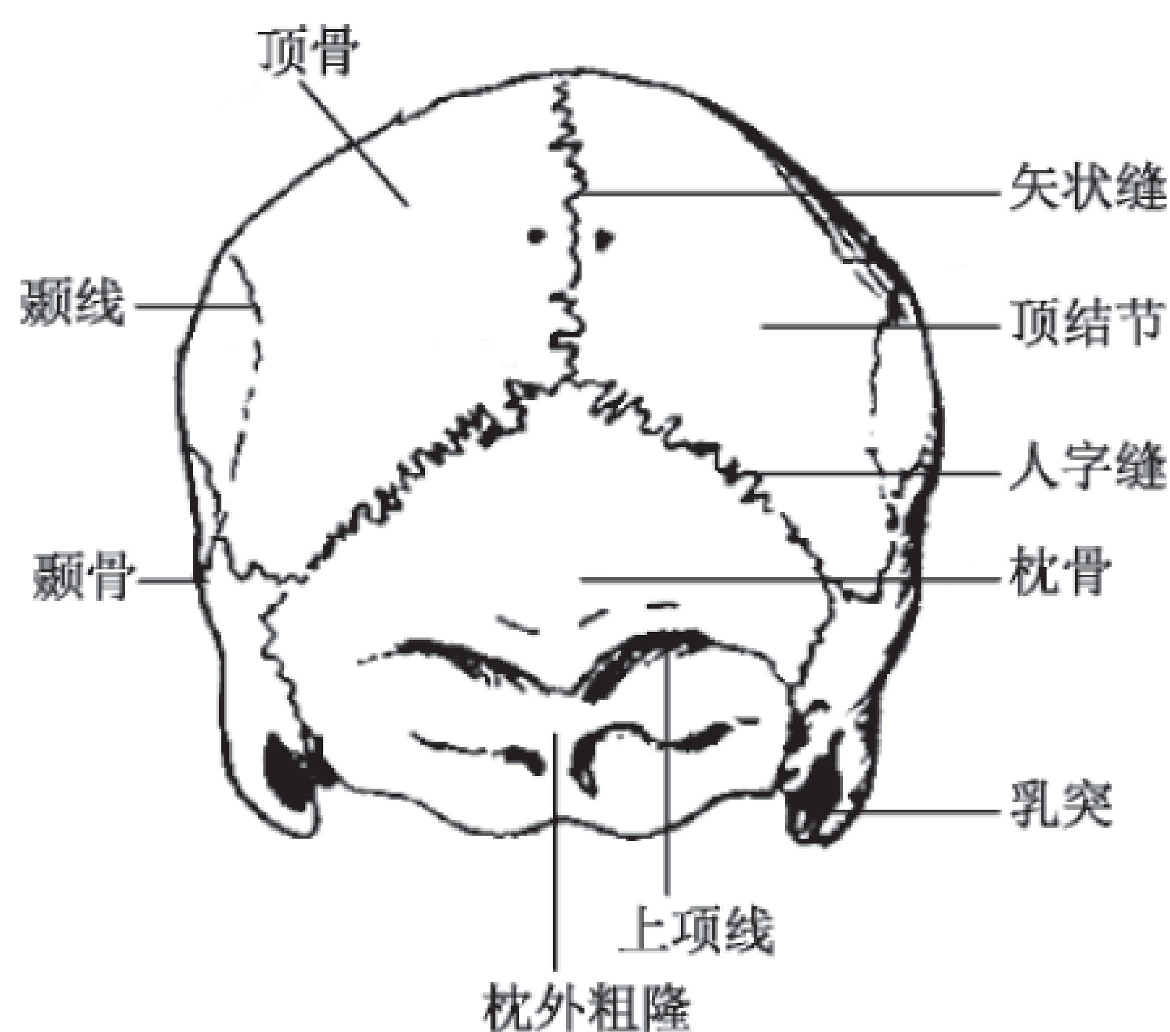

头部正面的结构图




头部侧面的结构图




头部顶面的结构图

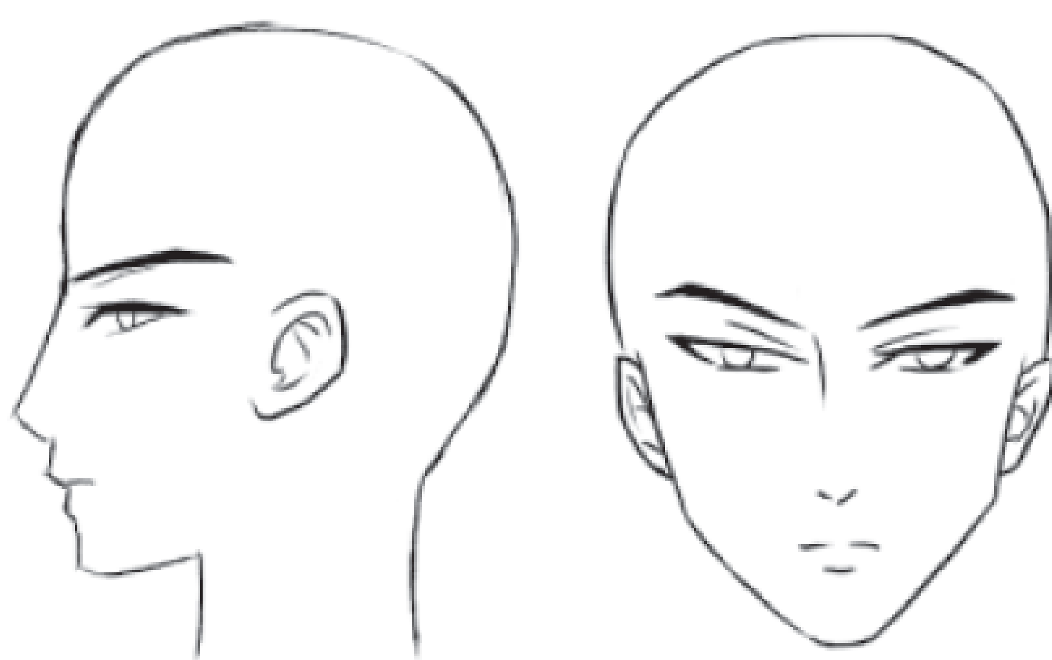



头部背面的结构图

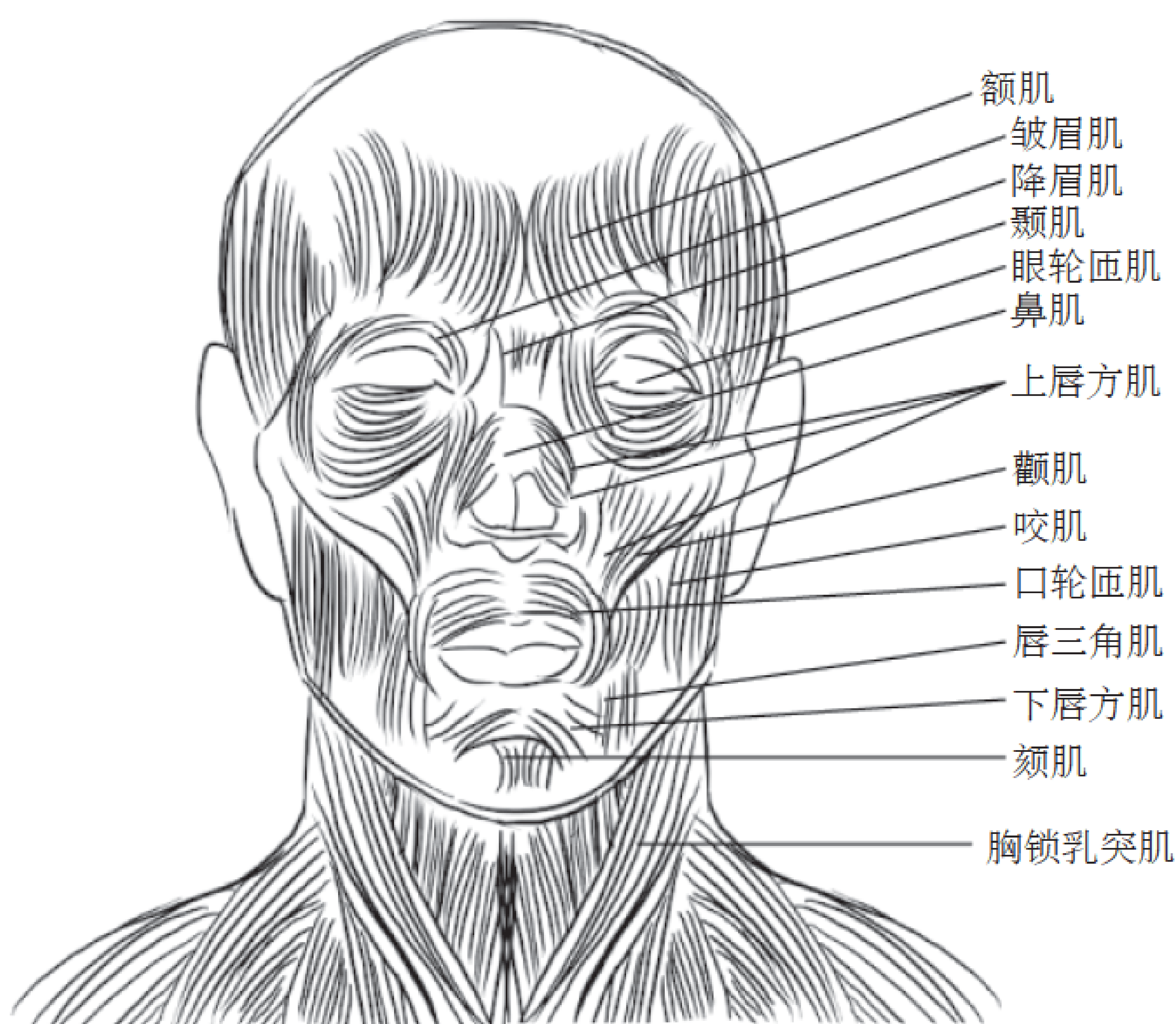
头骨决定了头部的基础外形，如额头宽大凸出、暴牙、高颧骨、方脸或长脸等。

## 漫画人物中的头部结构

一般来说，漫画人物的头部和五官的画法没有写实风格那么严谨，可以根据自己的习惯、喜好和需要绘制属于自己的风格，但也要讲究五官在人物脸上的比例和位置。

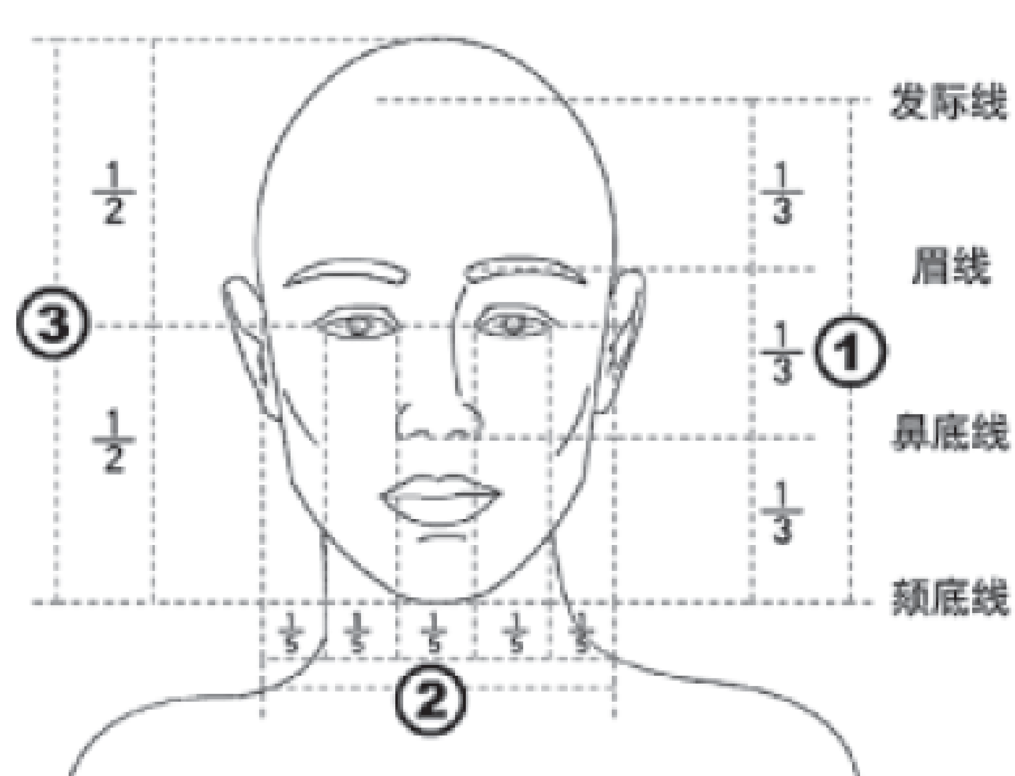


## 面部肌肉与三庭五眼




面部肌肉示意图

绘制人物，第一步就是要熟悉人的面部特点，虽然每个人的脸各有特点，但还是有一定的规律可循的。




三庭五眼示意图




侧面示意图

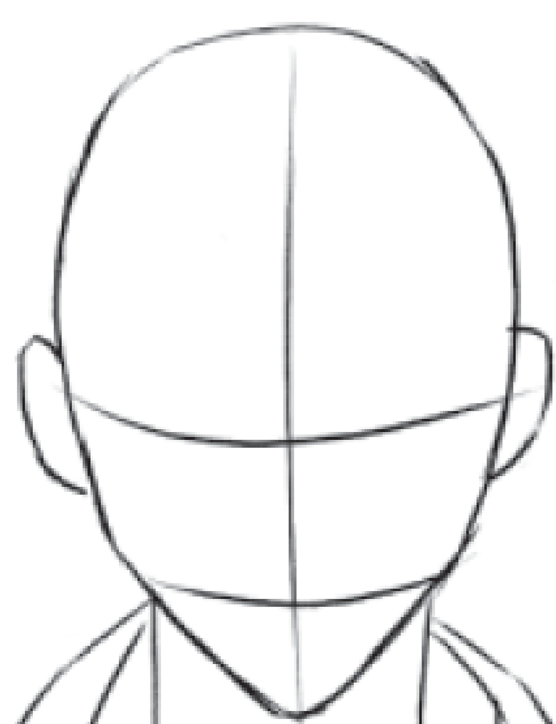
从侧面看，耳朵的高度等于眼睛到鼻底的高度，外眼角到耳朵的距离等于外眼角到嘴角的距离。这些是常规的比例，但在绘画的时候也不能生搬硬套，画法恰到好处即可。



东方人的面部比例简单来讲就是——三庭五眼，这是一种相对恒定的比例关系。三庭是指脸的长度比例，把脸的长度分为三个等份，从前额发际线至眉线，从眉线至鼻底线，从鼻底线至下颏线，各占脸长的1/3。五眼是指脸的宽度比例，以眼形长度为单位，把脸的宽度分成五等份，从左侧发际至右侧发际，为五只眼宽，两只眼睛之间有一只眼睛的间距，两眼外侧至侧发际各为一只眼睛的间距，各占脸部宽度的1/5。

这是很重要的比例特点，无论是正面、侧面，还是各种角度的人物图，人物的五官在透视关系上大致都遵循这个比例。

## 绘制头部







**1** 用线条勾勒出人物的头形，可以用十字线标出人物大概的五官位置，以便后续的绘制。

**2** 为人物添加头发和五官，绘制人物的头发时，厚度要适当把握。

**3** 在前面草图的基础上，进一步刻画人物头发的细节，绘制头发时线条要流畅，且要有粗细的变化。



**4** 继续刻画头发，将人物的眼睛绘制出来，擦掉多余的线条，整理画面。

**5** 为人物添加一层阴影，让人物更加生动，也使画面的立体感更强、更加精美。

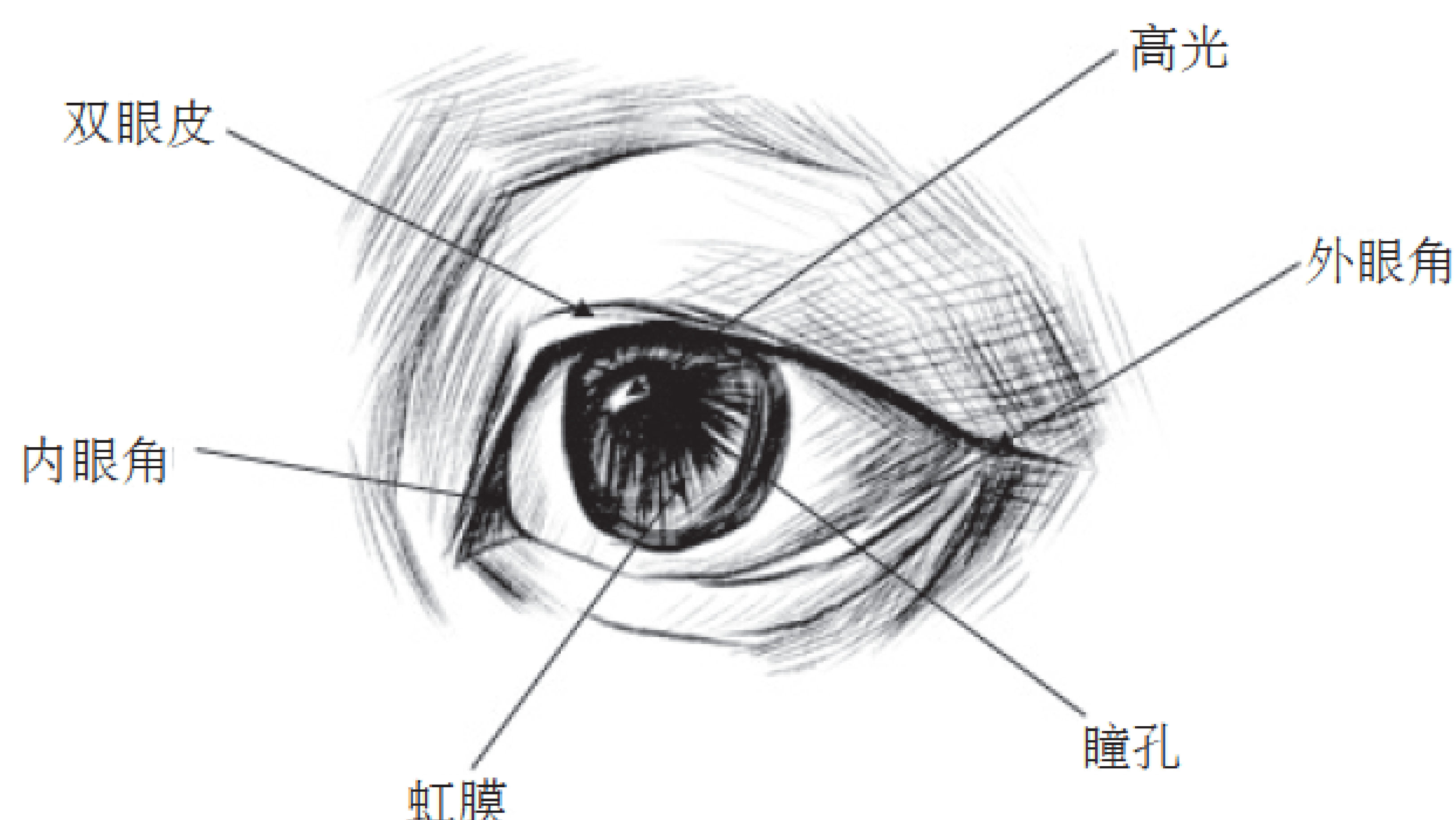


**知识提点：** 绘制不同性别的青年人物时，要注意男性的五官比较立体，轮廓线较强；而女性的五官轮廓则比较圆润。

## 3.1.2　绘制眼睛

眼睛是个球体，位于眼窝中，外有眼睑包着，故我们看到的眼睛，只是眼球外露的那一部分。眼从眉弓到下眼睑，形成一个下降的阶级梯状，而眼的横向又呈现一半圆球面。眼睛上方是眉弓，内侧是鼻梁，外侧下方是颧骨。注意绘制眼睛的时候，还要注意眼球是半圆形体积，眼珠是透明的，不能绘制成死黑的，而是越接近亮部的越黑，越接近暗部反光越透明。

眼睛是表现人物表情和外貌特征最重要的部分之一，眼睛表现效果的好坏直接影响到人物整个面部的效果。




**写实眼睛示意图**

### 上眼皮的变化



眼睛睁开时眼皮的状态。



眼睛半睁开时眼皮的状态。



眼睛闭着时眼皮的状态。

### 不同角度的眼睛



眼睛正面观看时的状态。



眼睛朝上观看时的状态。



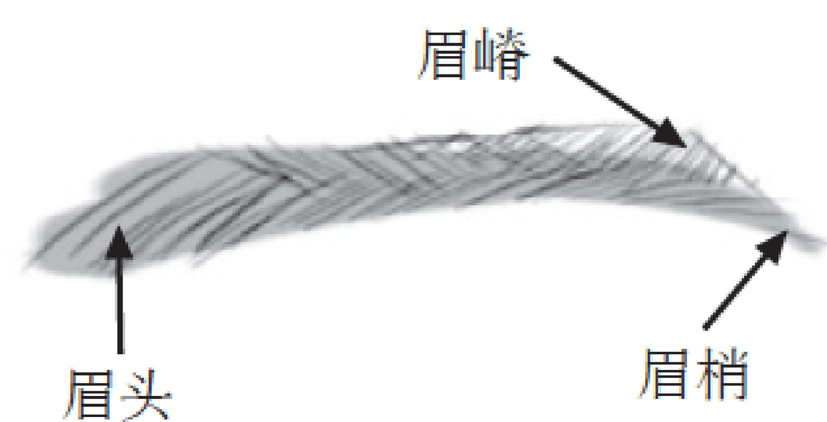
眼睛侧面观看时的状态。

### 眉毛

眉毛位于眼睛上方，有很多种眉形，以下是在漫画素材中，经常看到的人物眉形。





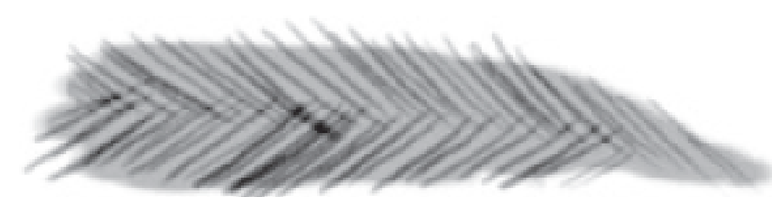





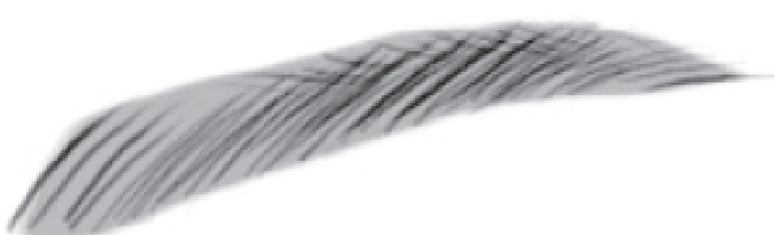

柳叶眉



八字眉



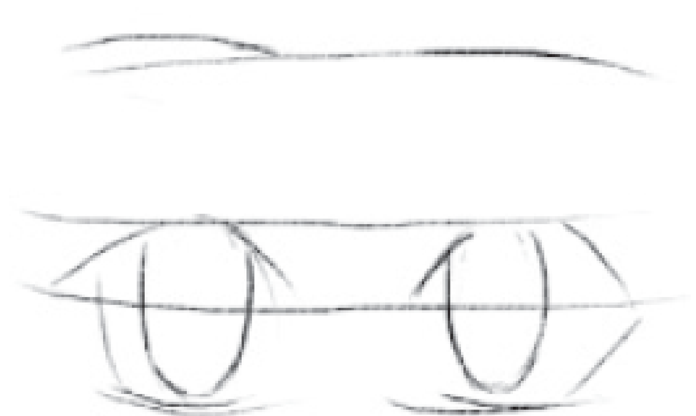
蛾眉



剑眉

## 漫画人物眼睛的绘制

漫画中不同类型的人物都有不同的眼睛。眼睛的绘制要比现实人物的眼睛丰富多了，可以将眼睛绘制得很大很圆，也可以将眼睛绘制得很细很长等，漫画人物中的眼睛要比现实人物中的眼睛夸张很多。



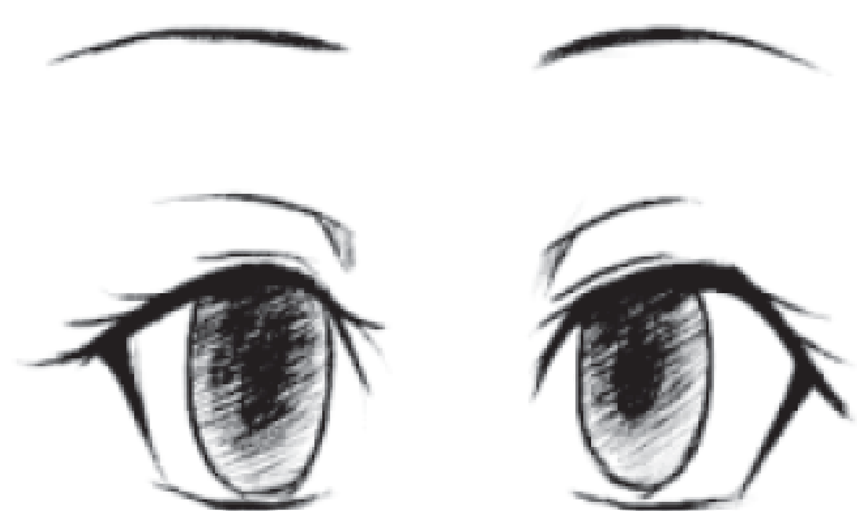




**1** 勾勒出三根线条以确定眼睛的位置，再绘出眼睛大概的轮廓。

**2** 细化草图，绘出眼睛的眼眶，为眼睛添加双眼皮。

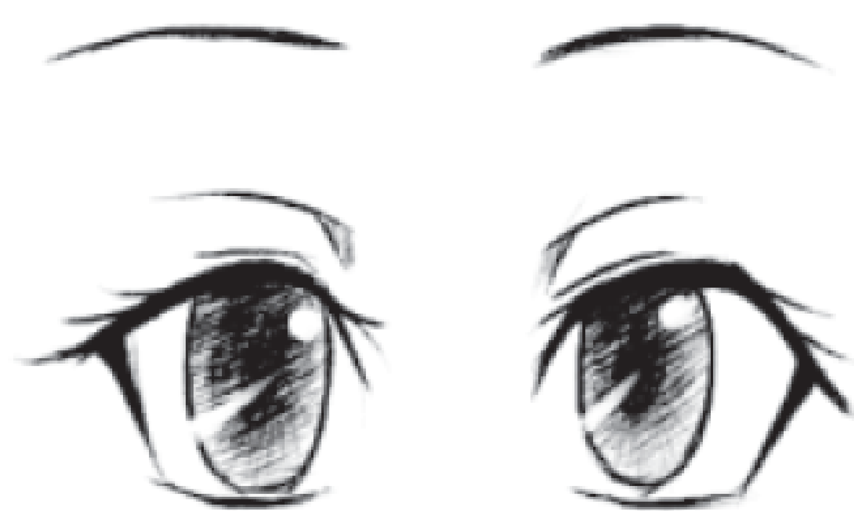
**3** 绘制睫毛，绘制眼瞳中的黑点。



**4** 为瞳孔填上颜色，使眼睛的层次更加丰富，注意填颜色时不要全部涂黑，要有虚实变化。

**5** 最后绘出两点高光，使眼睛更加有神采。注意高光的方向要一致，这样光源方向不会混乱。





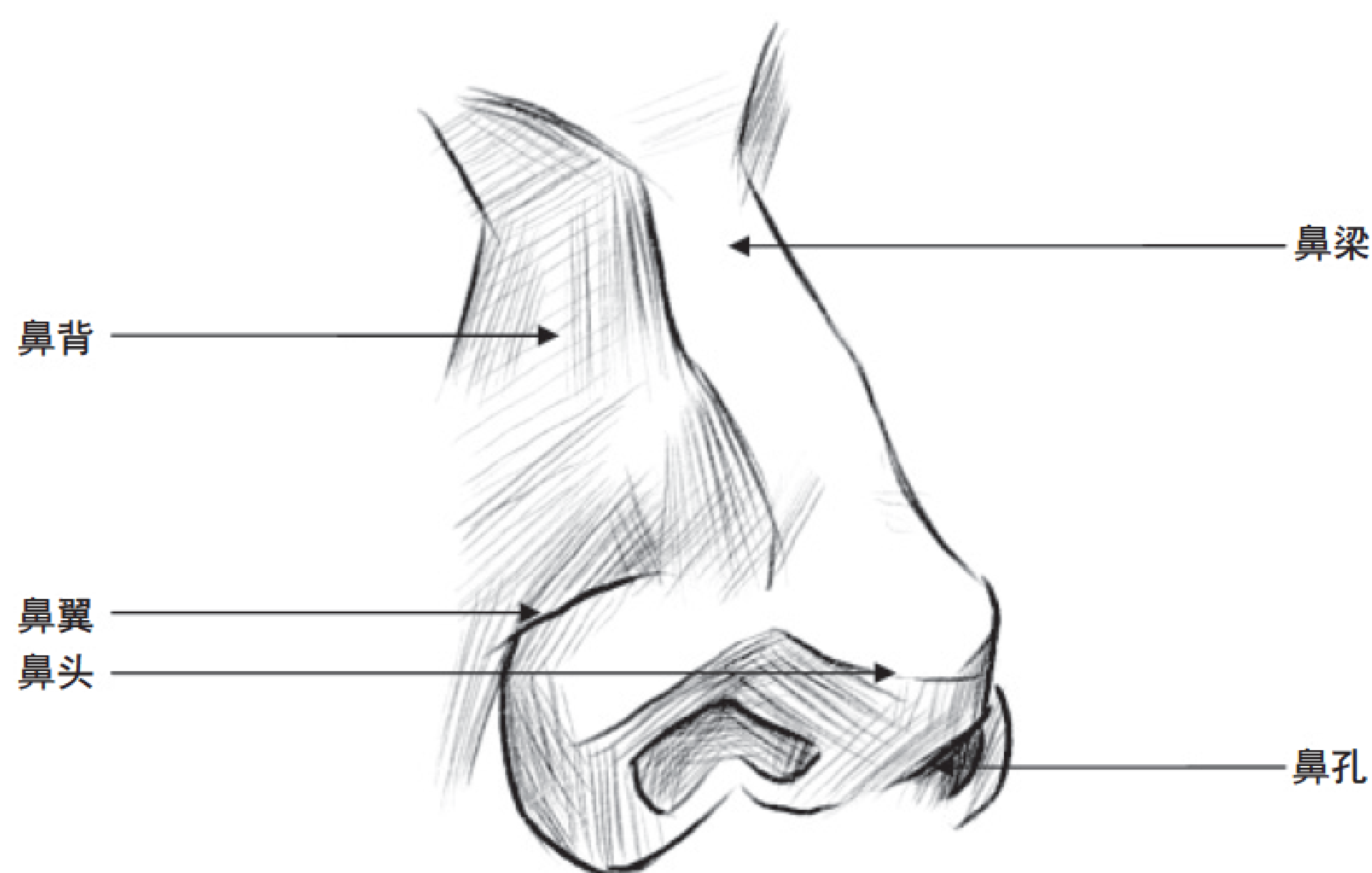
## 漫画人物中各种眼睛的表现





### 3.1.3 绘制鼻子

鼻子上部由鼻骨和鼻软骨构成鼻梁，下部鼻头由一球体和两个呈椎体的鼻翼构成，下面由鼻中隔和鼻翼合围成鼻孔，鼻的形体上窄下宽。整个鼻子可概括为四大面，鼻梁到鼻头的中间为一大面，两侧各为一大面，鼻底为一大面。




写实鼻子示意图

#### 漫画人物中鼻子的运用



侧面人物的鼻子轮廓线比较明显，鼻孔只看到一侧。



仰视镜头的人物，其鼻梁变短，可看到两边的鼻翼和鼻孔。

## 各种鼻子的表现



## 不同年龄人物的鼻子的表现

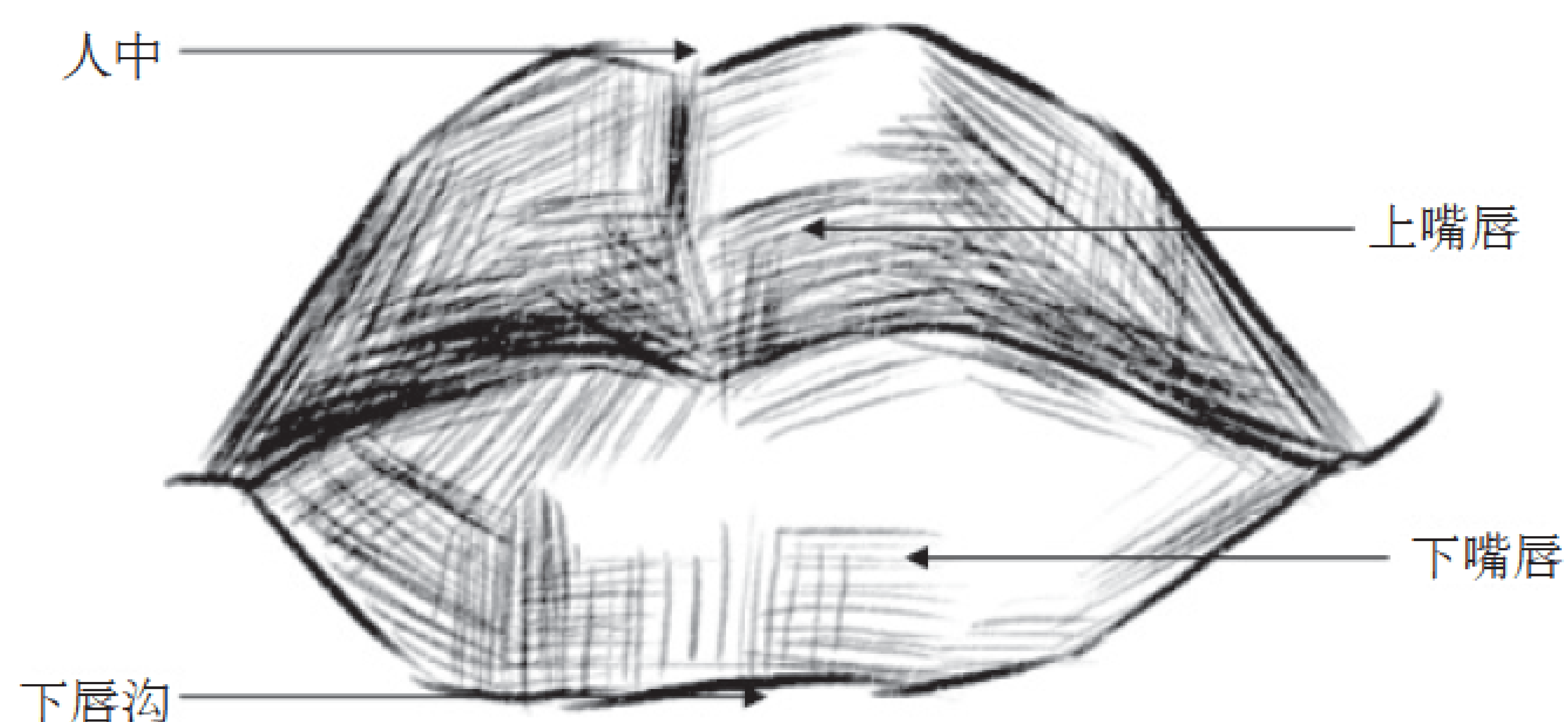


**知识提点：** 鼻子也是随着年龄的增长而变化的，年龄越小的人物鼻梁越短，越成熟的人物，鼻梁就越突出、越长。鼻梁会给人一种强势的感觉，所以Q版人物和小孩人物基本上是没有鼻梁，只画出鼻头。



## 3.1.4 绘制嘴巴

嘴巴由上下嘴唇构成，覆盖在上下颌骨的弧形面上。上唇面稍长，向下倾斜，唇峰分明，下唇稍短，呈台形体，边缘柔和，嘴角在口轮匝肌的包裹下往往形成两个三角窝。




写实嘴巴示意图

在漫画中，绘制人物的嘴巴通常只用一两条简单的曲线来表示，但是要想把嘴巴画得更生动，那就不能只用简单的线条来表现了。

### 漫画中各种嘴巴的表现



## 动漫人物嘴巴的运用



1　用线条将人物的头部勾勒出来，用十字线标出人物五官的位置。





2　绘制人物的头发和五官，注意头发的厚度要适中地表现出来。





3　在前面草图的基础上，进一步刻画人物的头发和表情，绘制眼睛时注意眼睛的结构要正确。



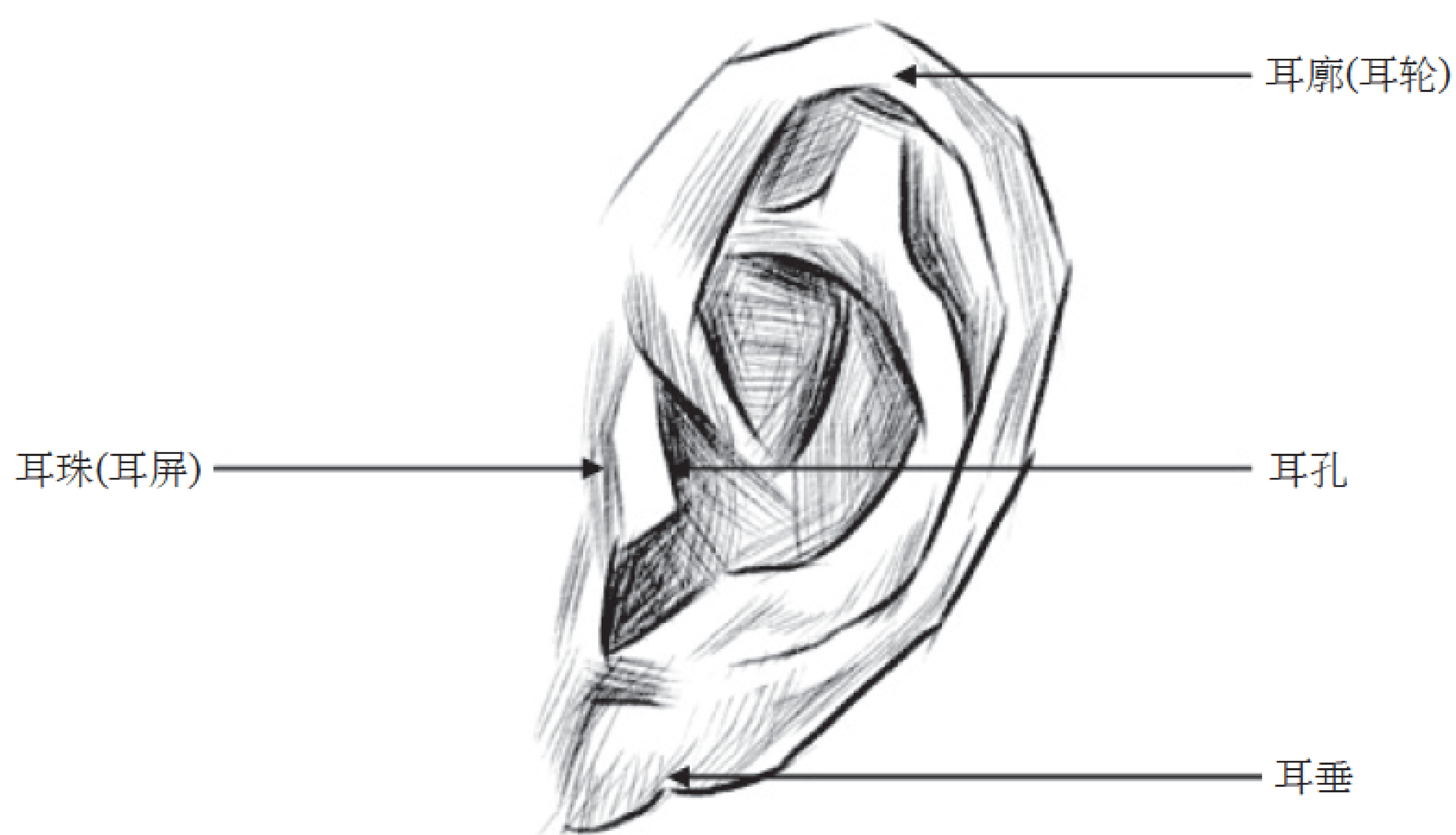


4　绘制阴影，使人物的立体感更加强烈，擦掉多余的线条，最终效果图完成。一个咬牙切齿的少年生动地表现出来了。



## 3.1.5 绘制耳朵

耳朵形体由外耳轮、内耳轮、耳垂、耳屏构成，耳朵外形上宽下窄，像个问号，造型生动且极富特点，是由对耳轮和耳屏围成的半圆形耳腔在中间衬托出内外耳轮起伏强烈、穿插变化的生动形体。




写实耳朵示意图

### 漫画人物中的耳朵

漫画人物的耳朵不会像写实那样勾画得如此细致，通常只会用简单的线条来表现。



### 不同角度的耳朵表现





半背面　　正侧面　　顶面

## 特殊造型的耳朵表现



**知识提点：** 在漫画中也存在各式各样的耳朵，耳朵成为人物具有代表性的特征。

# 3.2　面部的表现技法

人物的面部表现有很多种，从各种角度绘制出的人物都有不同的效果。在漫画中主要有3种面部角度的表现方式，分别为平视、仰视和俯视。

## 3.2.1 平视的画法

平视



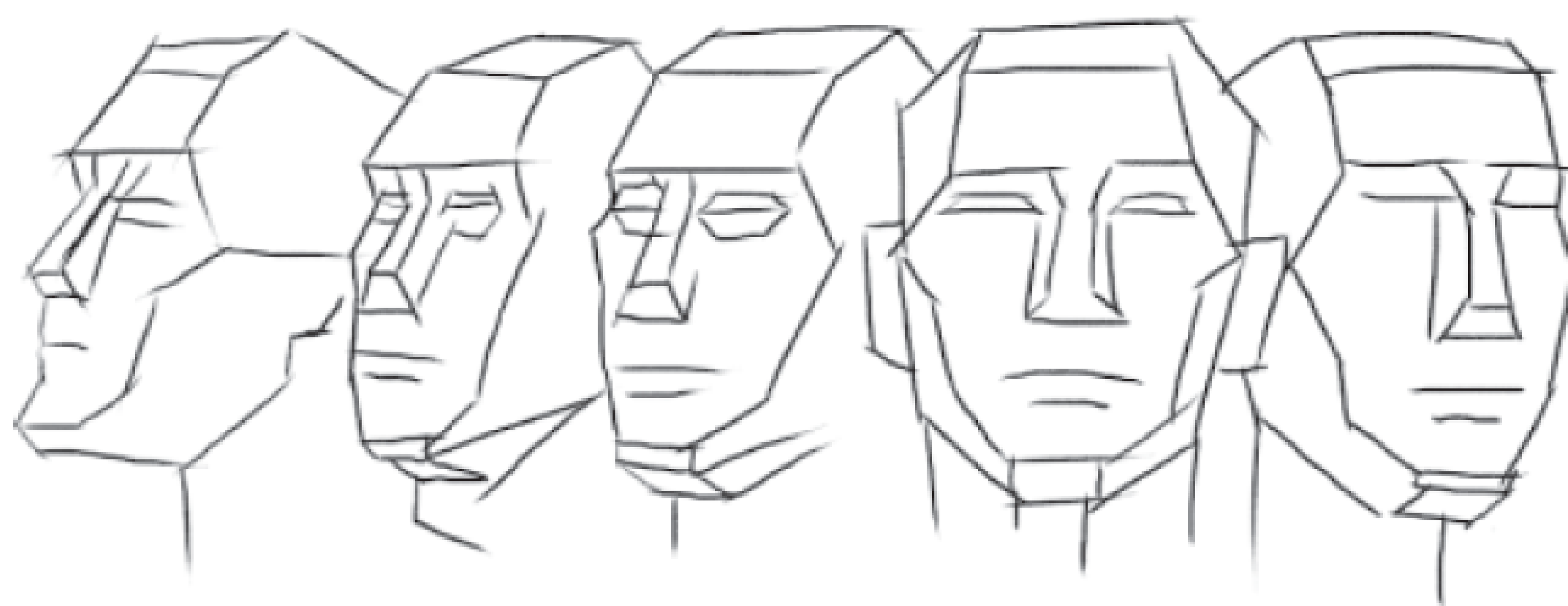


平视：从人物的前面直观人物的面部段。透视现象比较弱，比例匀称。从上图各个角度的平视图中可以发现人物结构的变化是有规律的。



## 3.2.2 仰视的画法

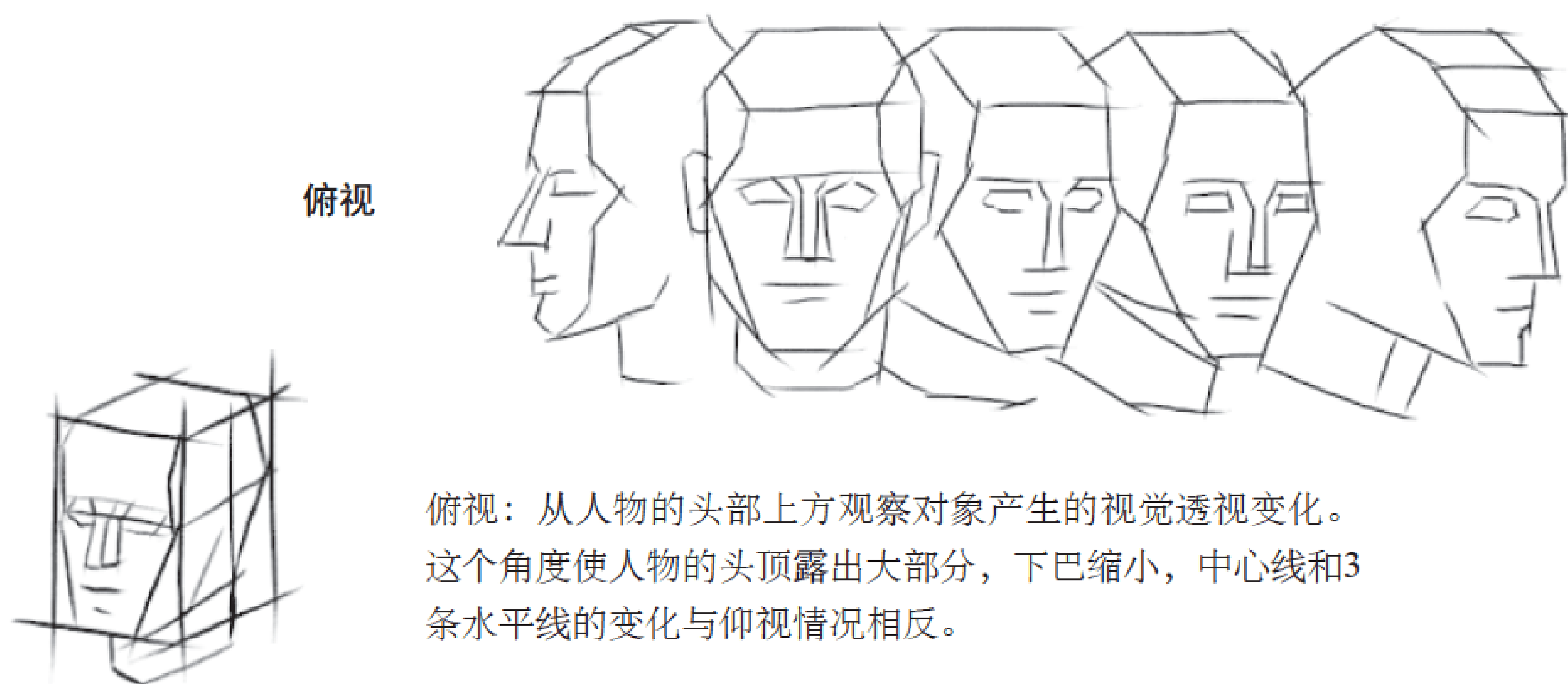
仰视





仰视：从人物的头部下方观察，头顶部分减小，下巴部分变大，中心线的方向及3条水平线进行了透视压缩变化，以便正确地表现头部。

## 3.2.3　俯视的画法




俯视：从人物的头部上方观察对象产生的视觉透视变化。这个角度使人物的头顶露出大部分，下巴缩小，中心线和3条水平线的变化与仰视情况相反。



# 3.3　塑造人物脸型

塑造合适的脸型是描绘人物的第一步，在动漫中常见的脸型有三角形脸、圆形脸、鹅蛋形脸等。下面讲解三角形脸和圆形脸的绘制技法和角度变化。

## 3.3.1　三角形脸绘制技法和角度变化

三角形轮廓的面部在很多漫画中都可以运用，主要表现在下巴很尖，脸颊的转折幅度很大，看起来呈倒三角形。三角形脸可以美化人物角色，通常用在美少年系列的漫画当中。下面介绍设定一位三角形脸的年轻男孩形象。





绘制人物的正面时，五官的比例要正确，可以适当添加一些阴影增强画面感。



绘制向右侧的脸时，十字线偏右，右边的眼睛比左边的眼睛小。



绘制人物仰头时，因为透视关系，鼻子与下巴的距离变长。

## 正侧面案例



## 俯视案例



### 俯视侧面案例



**知识提点：**三角形面部轮廓的人物嘴巴以上面部面积显得特别大，人物看起来比较清秀。男性的三角形脸颊转折可以画得硬朗些，使男生显得特别有阳刚之气。

## 3.3.2　圆形脸绘制技法和角度变化

圆形脸的面部，头部轮廓从各个角度看上去都近似是圆形的，这一脸型多用于描绘可爱包子脸的儿童或者肥胖的人物。下面以一个小女孩的包子脸为例，来介绍圆形脸的绘制方法和脸型的角度变化。

### 正面案例

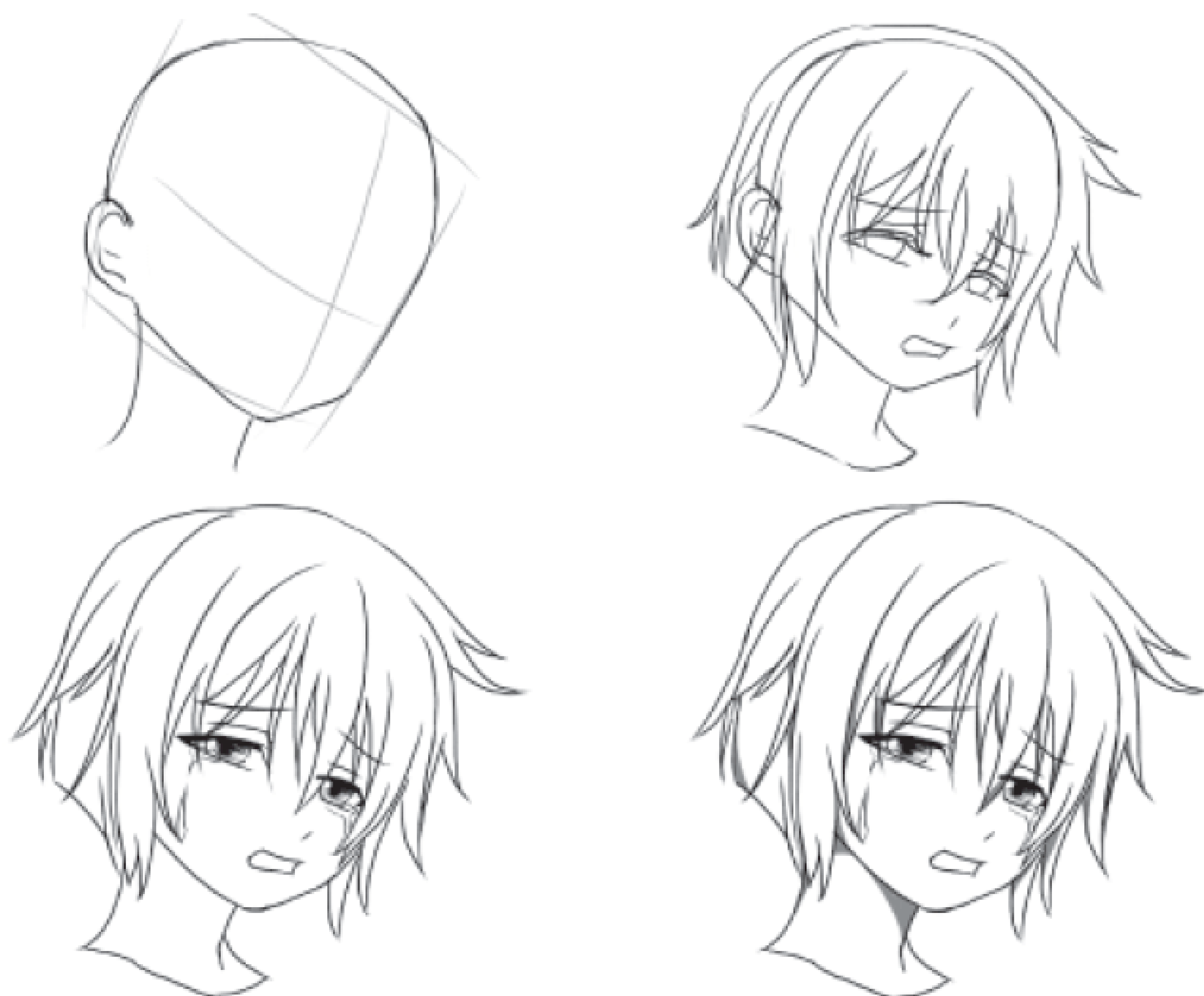


### 正侧面案例





## 仰视侧面案例



## 俯视侧面案例



**知识提点：**描绘儿童的脸型时，将圆形稍稍变形就可以得到儿童脸的轮廓，一般绘制低龄的儿童时会加上大眼睛，很多时候为了显得小孩更加可爱，通常鼻子只用点来代替，这样就使脸蛋显得更精致、更小巧。

# 第4章 人物表情的绘制技法

本章主要介绍人物表情的绘制技法，共有8个实例讲解，在不同年龄段表现不同性格的4种表情。女性实例有腼腆的萝莉、伤心流泪的少女、怒气冲天的御姐和温和的中年；男性实例有大吃一惊的正太、害羞的少年、邪恶的青年和沉稳的中年。







# 4.1　女性表情的绘制实例

不同性格的人物在相同情绪下会有一些细微的表情上的差异，同时在绘制人物的表情时，根据人物的性格配上相对应的动作会使人物更加生动。下面通过实例讲解针对女性不同性格的人物，如何绘制出不同的表情。

## 4.1.1　腼腆的萝莉

腼腆的萝莉在动漫中通常用来表现那些性格比较内向，但人物却是很时尚可爱的女性角色。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物侧身向下看的动作。



2 将人物的大概轮廓线条勾勒出来，以确定人物在画面中的位置。

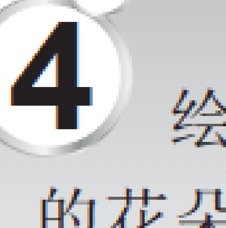






3 在前面草图的基础上，将人物的头发和衣服绘制出来，绘制人物的右手时注意手指的动作变化。





4 绘制出人物的五官和手中的花朵，将人物的大体轮廓绘制出来，绘制人物的动作时注意人物的身体结构要正确。





## 整理画面



5 绘制出人物一头飘逸的长发，绘制长发时需要根据人物的动作变化来绘制，头发的整体走向是朝右的。





6 绘制出人物的五官、衣着和手臂，绘制衣服时注意衣服的褶皱要正确，人物五官要清晰。





7 将人物的眼睛和手中的花朵绘制出来，绘制眼睛时要把握好人物的眼神应注视着手中的花朵。





8 为人物添加阴影，阴影的表现要正确，不必过度重彩浓墨，但要让整个人物看起来自然、有立体感。





**9** 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个长发飘飘的萝莉侧身向手中的玫瑰看过来，一抹红晕出现在两边的脸颊上，显得特别羞涩可爱。



绘制腼腆的女孩时，她的表情是低着眉目，脸上会出现红晕，表示她在害羞。绘制人物的右手时要注意手指的动向和透视关系。





## 4.1.2　伤心流泪的少女

绘制一幅伤心流泪的少女，首先要表达少女的伤心程度，再合理地配上人物的姿势来表现女孩的情绪。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跪坐在地上的姿势。





2 勾勒人体大概的轮廓线条，人物的头部微微向上仰着。





3 在前面草图的基础上，进一步刻画出人物身体的细节部分，将不必要的线条擦掉。





4 绘制出人物的五官、头发和衣着，大概勾勒出外形衣饰的轮廓。勾勒草图时线条要清晰，以便后续的绘制。





## 整理画面



5 绘制人物的头发和五官，因为人物是伤心哭泣的表情，所以眼睛是闭着的，脸颊上有两行眼泪。





6 为人物的头发添加阴影，再为人物的脸颊添上因为过度伤心而产生的红晕，嘴巴内也有一点阴影。







7 绘制人物的身体和衣着，衣服比较复杂，绘制时要注意褶皱的走向和变化。

8 绘制衣服和腿部的阴影，注意阴影要根据顶部光源的照射和人物的结构正确地绘制出来。

**9** 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个跪坐在地上仰头大哭的女孩绘制出来了，她一只手搭在腿上，一只手紧握着一张纸，表示女孩伤心的缘由，这种构图方式让人会情不自禁地猜想女孩是因为什么原因而伤心流泪。



## 4.1.3 怒气冲天的御姐

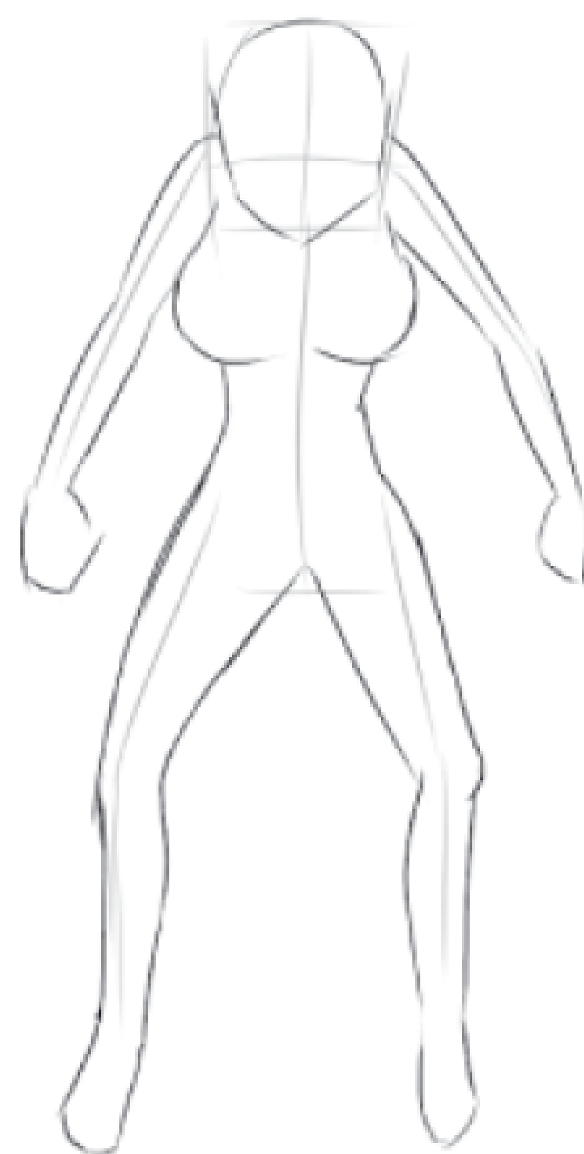
御姐通常是指那些身体丰满、思想成熟的女性。如何绘制动漫中御姐在表达极端的情绪时的样子？下面以怒气冲天的御姐的实例进行讲解。

### 绘制草图



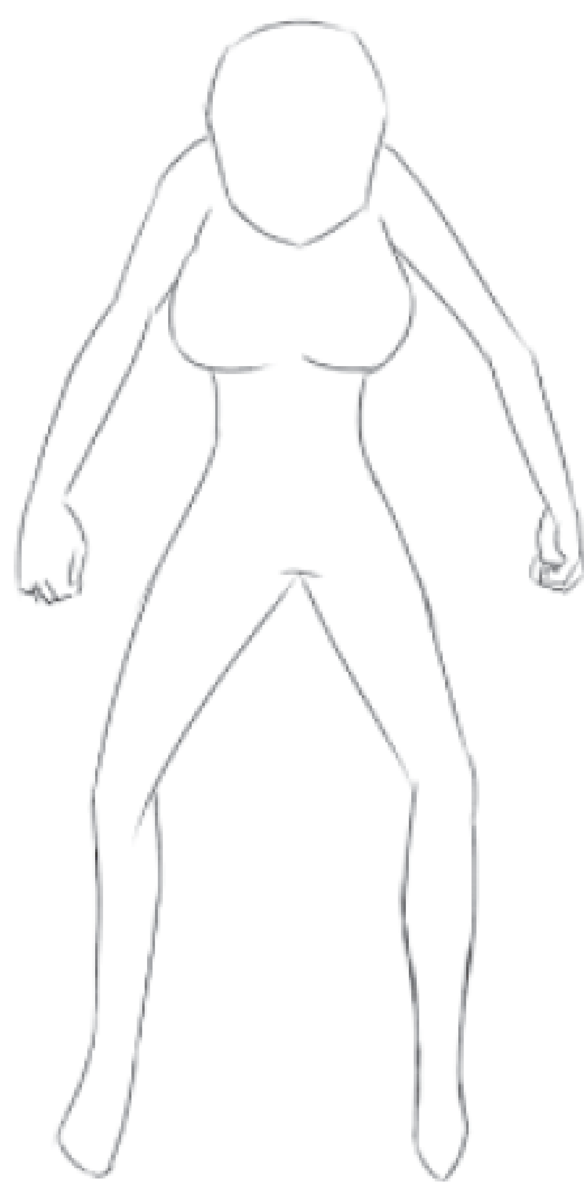
1 用线条简单地勾勒出人物耸着肩、四肢拉开的架势，这种姿势通常用来表现人物的愤怒。





2 勾勒人体的大概轮廓线条，以确定人物在画面中的位置，因为是御姐，所以人物的身体比较丰满。





3 在前面草图的基础上，进一步刻画人物身体的细节部分，将不必要的线条擦掉。





4 绘制人物的五官、头发和衣着，大概勾勒出人物外形衣饰的轮廓，注意愤怒的表情要正确地表现出来。



## 整理画面





5　整理画面，绘制人物的细节，因为很愤怒，所以绘制头发时要表现出比较蓬松、凌乱的感觉，似乎要竖起来一般。



6　绘制人物的眼睛，怒气冲天的表情主要体现在人物的头部，其中眼睛是最重要的部分。







7　为人物的头发和上身绘制阴影，增强人物的立体感和画面感，使画面更加生动。

8　绘制人物的裙摆和腿部的阴影，绘制裙摆的阴影时要根据衣服的褶皱动向来绘制，注意阴影的表现位置。



9 擦去多余的线条，一个怒发冲冠的御姐绘制完成。注意绘制生气的人物时，眼睛瞪大、眉毛倒竖，绘制愤怒的人物时，还要添加一些激烈的动作来表现人物的愤怒程度。



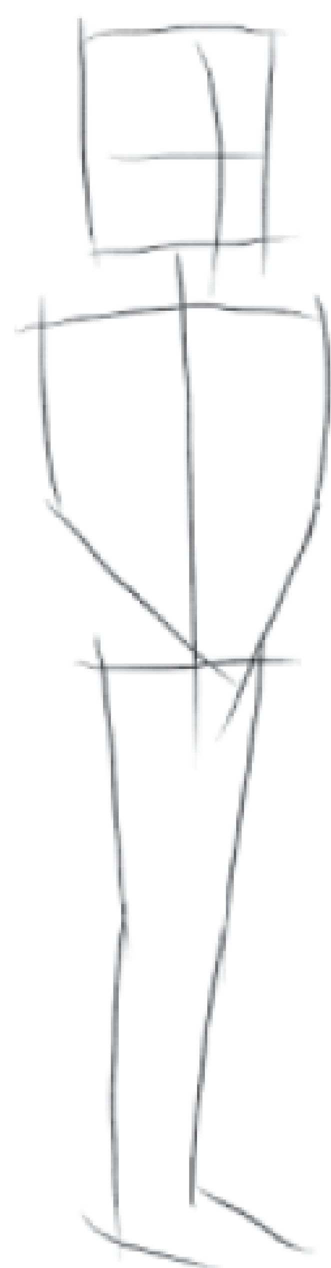
绘制生气的人物表情时，可以添加阴影在脸颊上，绘制出像“十”字的图形在额头的右角，这是一种表现人物情绪的手法。

人物紧握双拳，表示极度愤怒。

## 4.1.4　温和的中年妇女

温和的中年妇女的绘制通常是将人物的姿态绘制得比较循规蹈矩，人物的表情是微笑的，给人以和蔼可亲的印象。下面以温和的中年妇女的实例进行讲解。

### 绘制草图



1　用线条简单地勾勒出人物的站姿，两只手并拢。



2　勾勒人体的大概轮廓线条，以确定人物在画面中的位置，注意人物的身体结构。



3　在前面草图的基础上，进一步刻画人物身体的细节部分，将不必要的线条擦掉。



4　绘制人物的头发、衣着，大概勾勒出外形衣饰的轮廓，绘制时注意线条大小要匀称。



## 整理画面



**5** 整理画面，绘制中年人的头发和上身。因为是温和的中年妇女，绘制人物的表情时可稍低眉，微笑着的眼睛。





**6** 为人物的头发和衣服添加阴影，使人物的立体感增强，画面也显得丰富很多。





**7** 绘制人物的下半身，绘制脚时要把握好人物双脚的前后关系，再正确地绘制出来。





**8** 绘制人物的裙摆和腿部的阴影，绘制裙摆的阴影时要根据衣服的褶皱来绘制，注意阴影的表现位置。



**9** 擦去多余的线条，最终效果图完成。温和的中年妇女通常是低眉顺眼、循规蹈矩的，通常是一个家庭主妇的形象。绘制时也要注意人物在不同年龄段和身体结构所产生的变化，一位中年妇女，通常用显得比较臃肿的身材来表现。





温和的中年妇女通常都是眯着眼睛微笑着的。



双手交叉握着，表现人物循规蹈矩的性格。



# 4.2 男性表情的绘制实例

男性表情的绘制与女性表情的绘制大同小异，但在绘制男性的五官时就要区分出人物的性别。不同性格的人物会有不同的表情表达内心情绪。下面是针对不同性格的男性人物，绘制出不同表情的实例讲解。

## 4.2.1 大吃一惊的正太

通常把外形是男孩，且符合“萌”的特征都归为正太之列。在绘制大吃一惊的正太时，首先要把握好人物符合年龄的身材。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出男孩大概的姿态，正太是在8～13岁之间，身体比较娇小，头比较大。



2 勾勒人体的大概轮廓线条，以确定人物在画面中的位置。男孩的手指比较圆润、小巧。



3 在前面草图的基础上，进一步刻画人物身体的细节部分。注意身体的结构要正确。



4 绘制男孩的头发、衣着，大概勾勒出人物外形衣饰的轮廓。正太一般比较爱干净，穿戴也比较整齐，所以衣服应尽量绘制得正式一点。

## 整理画面



**5** 继续刻画人物的五官，这是一个惊讶的表情，所以男孩的眼睛睁得特别圆，嘴巴大张着。



**6** 在草图的基础上绘制男孩的头发、五官和衣着，注意男孩的衣服绘制应尽量简单可爱一点。



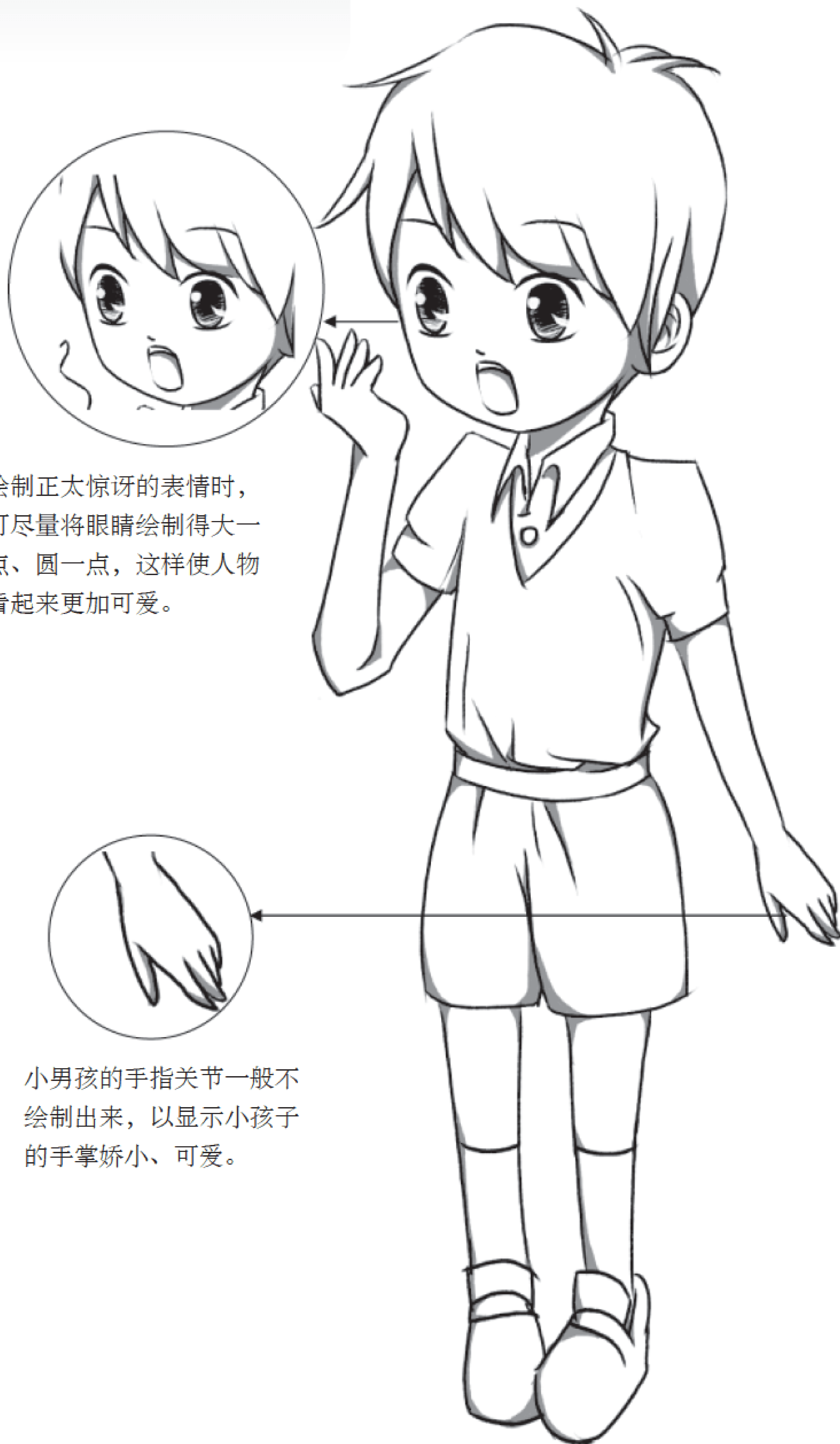
**7** 为男孩的眼睛添加阴影，填上颜色，绘制眼睛时瞳孔的颜色要有虚实变化，这样绘制出来的眼睛才会传神。



**8** 为男孩的头部和身体添加阴影，使男孩的形象更加立体可爱。注意为男孩的头部绘制阴影时注意嘴巴里的阴影也要绘制出来。



**9** 擦去草图上多余的线条，最终效果图完成。一个可爱的正太惊讶地看着手掌，圆圆的大眼睛流露出大吃一惊的神色，萌到极点。



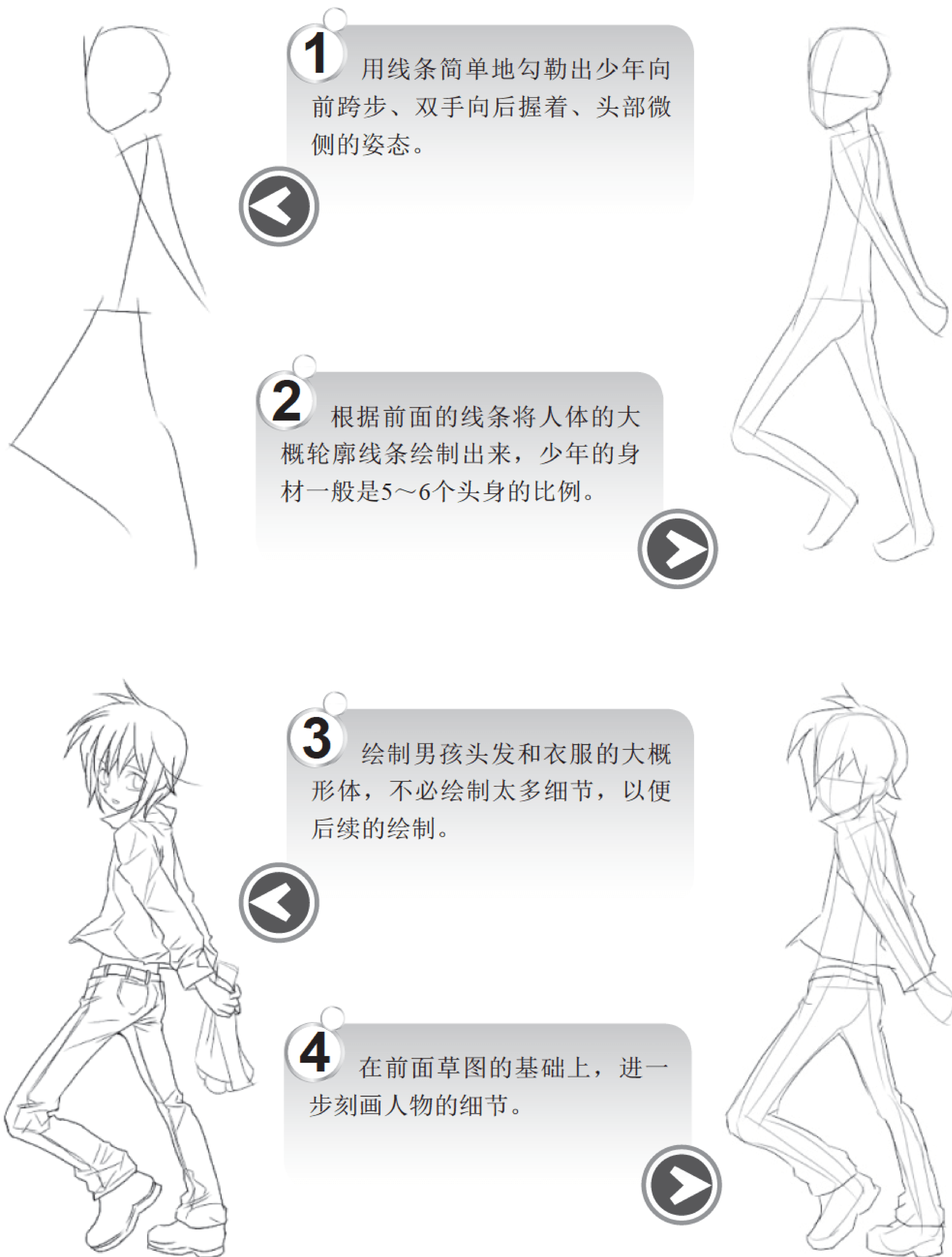
绘制正太惊讶的表情时，可尽量将眼睛绘制得大一点、圆一点，这样使人物看起来更加可爱。

小男孩的手指关节一般不绘制出来，以显示小孩子的手掌娇小、可爱。

## 4.2.2　害羞的少年

少年是指在11～15岁年龄段的男孩。如何绘制害羞的少年？下面用实例进行讲解。

### 绘制草图





## 整理画面



**5** 整理画面，绘制少年的头发、五官和衣服，还有手中的玫瑰。注意绘制衣服的褶皱时要表现明确。





**6** 绘制阴影，绘制少年的眼睛，为脸颊添加两抹红晕，表示少年害羞的状态。





**7** 绘制少年的下半身，绘制裤子时要根据人体的结构来绘制出裤子的褶皱变化。





**8** 绘制阴影，增强人物的立体感和画面感。注意绘制裤子的阴影时要根据光源正确地描绘出来。



**9** 整理画面，将多余的线条擦掉，最终效果图完成。这幅画面表现的是一个少年要送心爱的女孩一束玫瑰花，向女孩表达心中的爱慕，因为结果不明，所以少年不禁害羞起来。



绘制害羞的表情有很多种，这是比较腼腆的表情，眼睛比较大，微张着嘴，晕红的脸蛋显得少年特别可爱。

绘制双手握住花束这个动作不难，难在绘制反手握住花束，反手的动作绘制准确了才会显得人物生动、自然。



### 4.2.3 邪恶的青年

邪恶的青年通常表现那些反派的角色，面部的表情让人一看便知道是邪恶人物。以下用实例进行讲解。

#### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出青年的站姿。注意人物线条要表达出后续所需要的动作和表情。





2 根据前面的线条将人体的大概轮廓线条绘制出来，青年的身材一般都是7～8个头身比。





3 绘制青年头发和衣着的大概形体，以确定人物衣着的大概位置。





4 继续刻画人物的头发、五官、衣服和手持的武器。



## 整理画面



5 整理画面，绘制青年的头发、五官和衣服，绘制衣服时要表现出人物的身材挺拔。





6 绘制阴影。因为衣服属于硬质的风衣，所以绘制阴影时可在边角上尽量多绘制一点阴影，以显示衣服的硬度。





7 绘制青年的下半身，绘制裤子时要根据人体的结构来绘制裤子褶皱的变化，适当地添加衣饰来显示人物的时尚感。





8 绘制人物的阴影，使人物的立体感增强，使画面更加丰富，绘制阴影时注意要根据光源正确地绘制。





**9** 整理画面，将多余的线条擦掉，最终效果图完成。青年人物的身材比较挺拔，衣着也比较时尚，手持武器使人物更加生动有故事，邪恶的表情展现了青年人物的性格。



邪恶人物的表情绘制：眼睛通常比较狭窄，歪斜的嘴角露出一抹笑容，表现人物的内心邪恶。

此处的褶皱显得衣服的剪裁正适合人物挺拔的身姿。

## 4.2.4　沉稳的中年男人

动漫中，中年男人通常是一个成熟稳重的角色，掌控故事的情节发展，所以沉稳的中年男人的内心是强大的，人物表情显得很自信。以下用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出中年男人的站姿，注意人物的中心点要稳。



2 根据前面的线条将人体的大概轮廓线条绘制出来，中年男人的身材通常是8个头身。



3 绘制中年男人头发和衣着的大概形体，以确定人物衣着的大概位置。



4 继续刻画人物的头发、五官、衣服，绘制衣服时注意褶皱的表现在整体效果中应是围绕人物向四周散发的。



## 整理画面



**5** 整理画面，继续绘制出中年男人的头发、五官和上身的衣服，衣服很飘逸，一定要把握整体效果。





**6** 为人物添加阴影，可在衣服内布满阴影，使人物的立体感增强。





**7** 绘制出下半身的裙子和木屐。绘制裙子时注意衣服迎风摆动而产生的褶皱变化。





**8** 绘制出人物的阴影，使人物的立体感增强，使画面更加丰富。绘制阴影时注意要根据光源正确绘制。

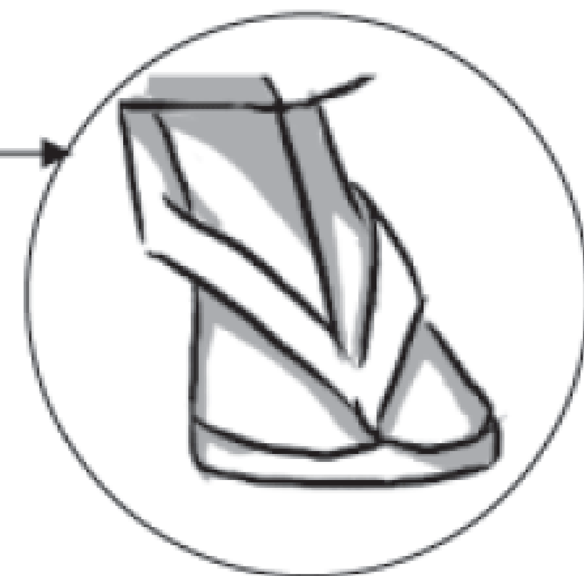


**9** 整理画面，将多余的线条擦掉，最终效果图完成。画面中是一位双手环在胸前的中年男人，自信的表情、不怒而威的气场，使得生动的人物跃然纸上。





沉稳的中年男人通常有刚毅的脸庞，抿着嘴唇，戴上一副眼镜，使人物又添加了一丝书卷气。



日本武士通常穿着木屐，注意木屐层次感的绘制。

# 第5章

# 人物发型的绘制技法

本章主要介绍人物发型的绘制技法，在塑造角色的时候，最重要的是让人能一眼辨认出这个角色的类型，而发型是人物最为重要的区分点。本章将讲述如何绘制各种不同的发型，包括短发、长发、卷发、直发的绘制技法，以及不同的角色下搭配不同的发饰等。









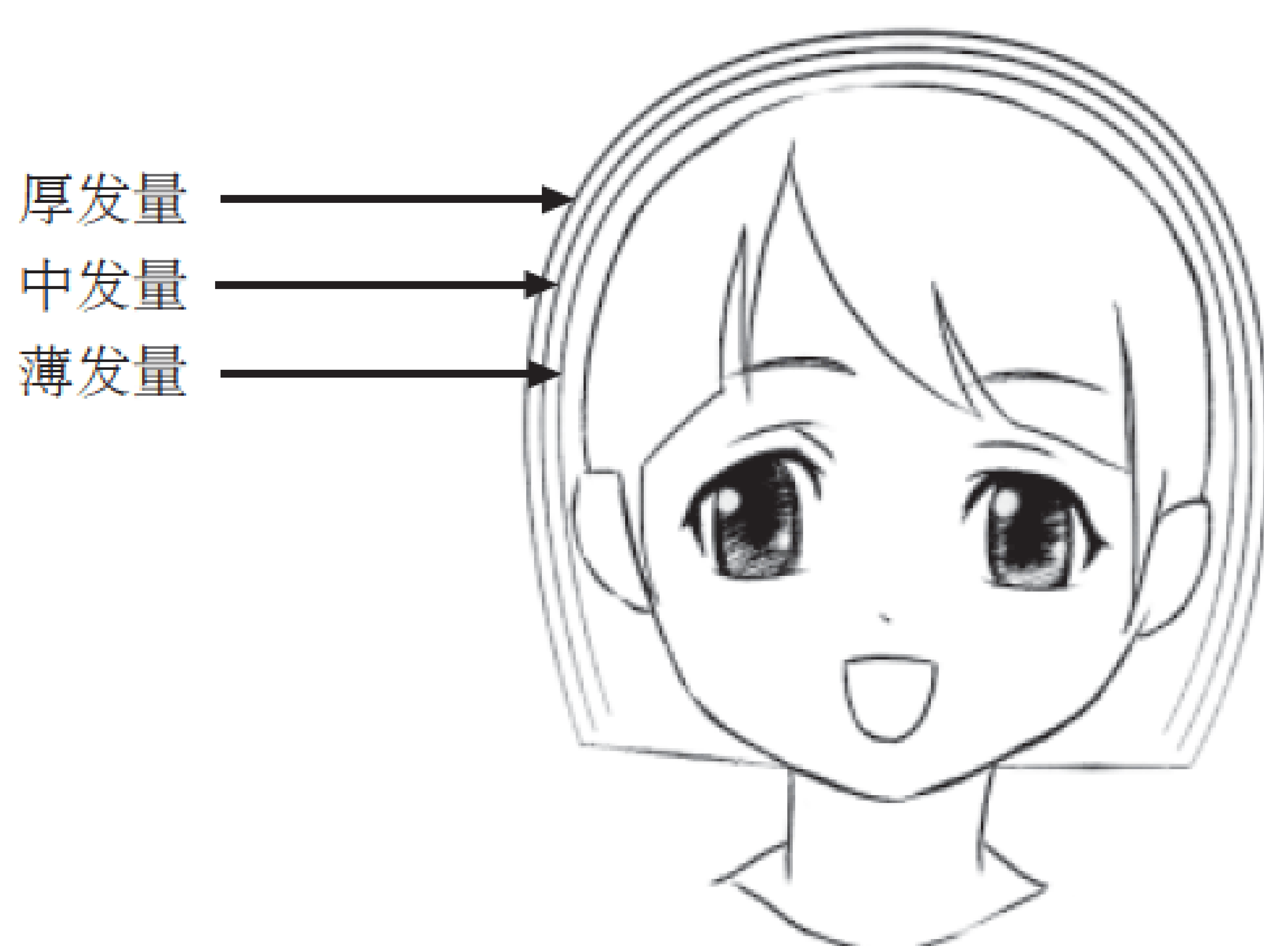


# 5.1 各种头发的表现方法

发型是体现人物性格的一个重要方面，想要一个人物形象丰满优美，头发是很重要也是最出彩的一部分，表现与人物形象和性格相符合的发型，使人物显得更加生动。

## 5.1.1 发量决定发型的厚薄

头发的厚度用来表现发量的多少。发量通常分为较薄、适量以及偏厚3种类型。发量少的头发最容易体现头部本来的形状，发量较多则会使头部变大。




头发根据厚薄程度分为薄、中、厚3种。绘制头发时应沿着头顶的轮廓绘制，头发的轮廓距离头顶的轮廓越远，说明头发越厚，人物的发量越多。

**知识提点：** 不论头发的厚度如何，绘制头发时都要严格按照头部的轮廓来绘制头发。

一般来说，刘海是表现不出头发的薄厚程度的，只有头顶才能让人明显看出来。头发的薄厚从一定程度上，可以表现出角色的性格特点。

### 确定发量绘制头发的步骤



**1** 先绘制人物的头部，不用画出头发。



**2** 确定发量，画出头发外部的轮廓。





**3** 沿着人物的额头，画出人物的刘海。

**4** 画出人物的发梢，细化每缕头发，完成头发的绘制。

### 同一个人物发量不同的差异



头发比较薄，头骨比较明显。



图中阴影的部分是头发的生长区域。





头发稍厚，人物的立体感明显。

头发的薄厚会对角色的形象产生一定的影响，头发薄的角色脸部显得大，看起来更加有精神，而头发厚的角色脸部显得小，看起来更加内敛温和。

## 5.1.2　长发和短发给人不同的感觉

按照头发的长度，可以将头发分为长发、中长发和短发3种类型。在漫画中，头发的

长度可以体现出人物不同的性格，为同一张脸换不同的发型，效果也会截然不同。



没有任何修饰的人物



短发的人物



中长发的人物



长发的人物

**知识提点：**在确定一个角色的外形时，一定要明确人物头发的长度，以便在后续的绘制中避免一些错误。头发本身受重力影响而下垂，又受身体的接触面影响而发生弯曲，绘制时要注意。

# 5.2 人物发型绘制案例

在人物的发型中，主要包括短卷发、短直发、长卷发以及长直发等。本节主要向读者介绍人物发型的绘制技法与案例展现。

## 5.2.1 各种长发的绘制

长发的女生通常有比较文静的性格，一头飘逸的长发使女性更加有魅力。

## 长发案例一







1 绘制人物头发的大概轮廓，以确定头发的发量。

2 绘制每缕头发，添加线条绘制头发的层次感。

3 为头发添加阴影，使头发的立体感增强。

## 长发案例二







1 根据人物的头部绘制出发型的轮廓。

2 在前面草图的基础上，绘制出头发的发根，深入绘制头发的细节。

3 为人物添加阴影，因为人物的头发是属于大波浪卷，而且又是两个马尾，所以头发阴影要根据头发的走向来绘制。

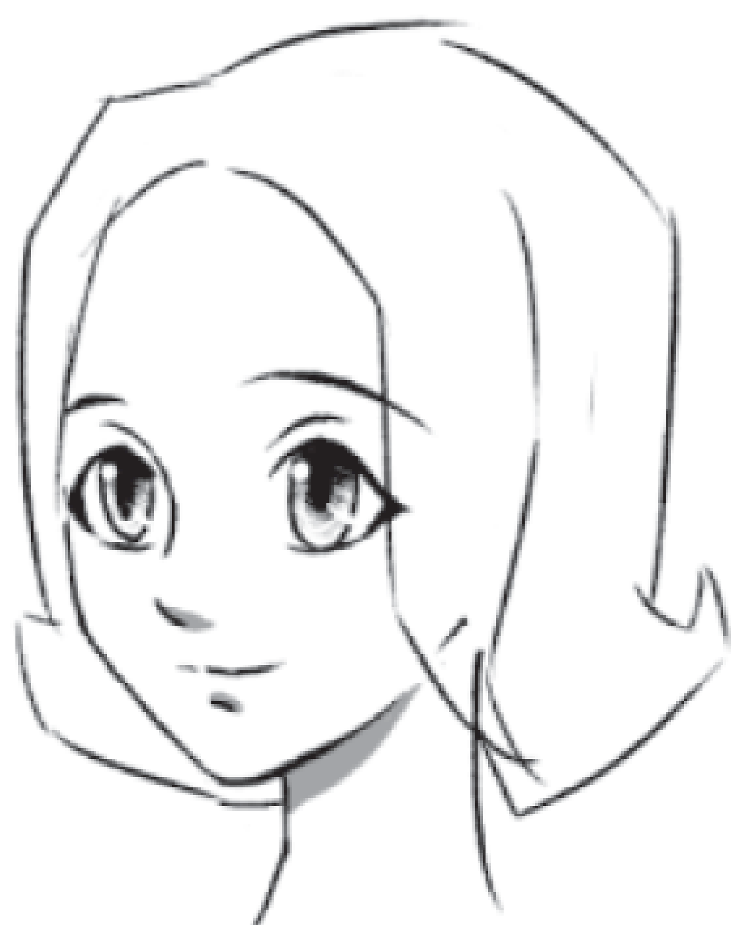
**知识提点：**不同的发型适合不同年龄和不同性格的角色，注意不同发型为角色带来的变化。绘制头发首先要确定头发的长度、发量和形状，头发确定下来就不要轻易改变，否则很容易画乱，导致需要重画。

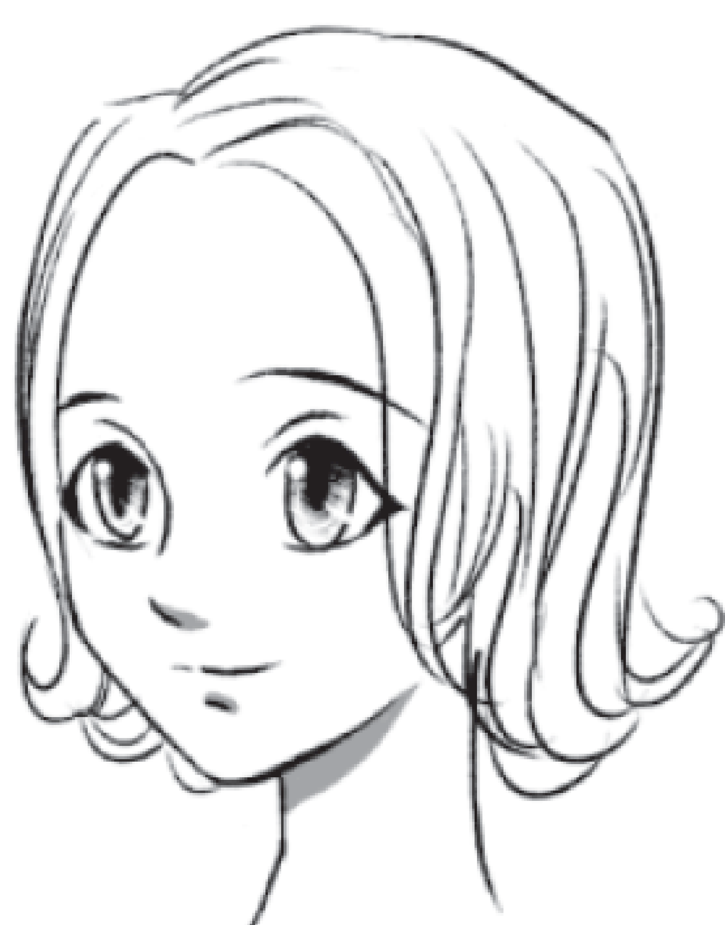


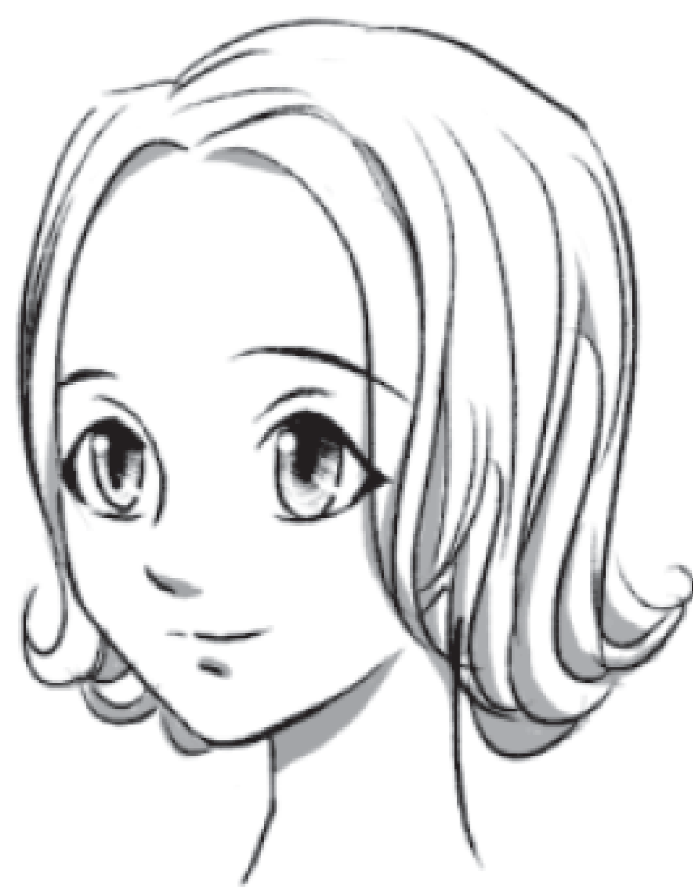
## 5.2.2 短卷发的绘制

卷发给人以华丽的印象，为人物配上短卷发会使人物变得比较俏皮可爱。

### 短卷发案例一







1 绘制人物发型的大概样式。

2 深入绘制发型，将微卷的样式绘制出来。

3 为头发添加阴影，使头发的立体感增强。

### 短卷发案例二







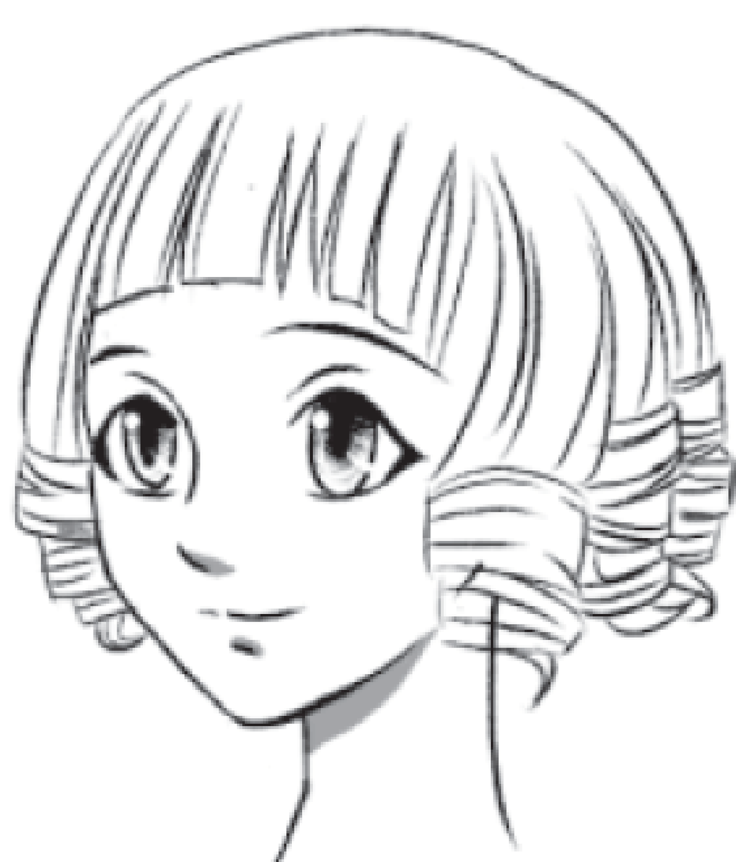
1 绘制人物短发的轮廓，短卷发一般在耳根以上。

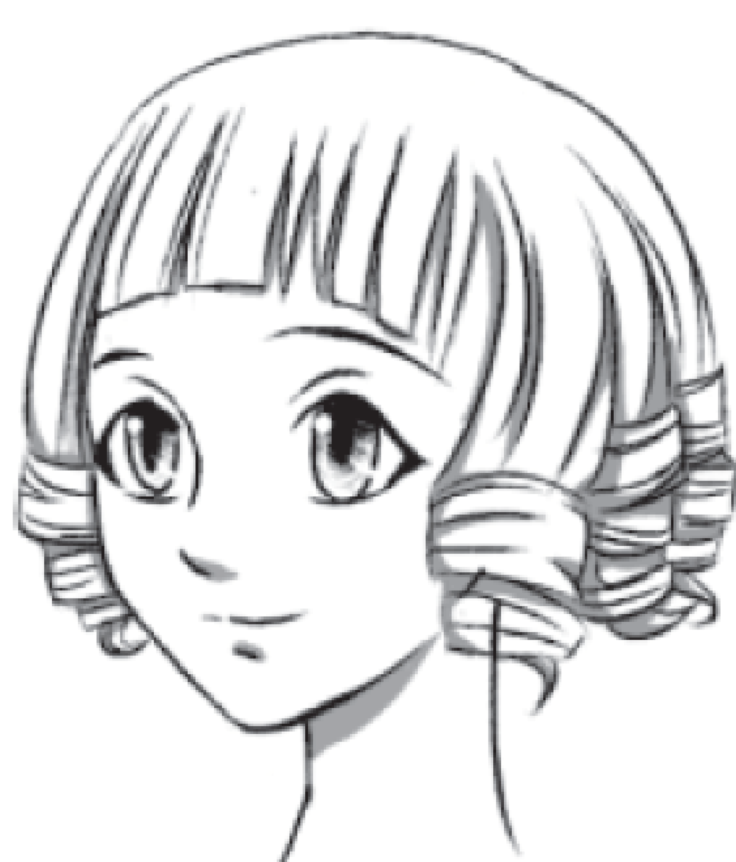
2 添加线条，绘制出卷发的样式，每缕头发的绘制都不一样。

3 绘制头发的阴影，注意卷发的内部布满阴影。

### 短卷发案例三







1 绘制出人物发型的大概样式。绘制这种卷发时要把握好每缕头发要有层次感。

2 深入绘制卷发，为头发添加发丝。

3 绘制阴影，使卷发的立体感更加强烈。

## 5.2.3 短直发的绘制

短直发会使人物看起来有活力、有干劲，做事干净利落。

### 短直发案例一







1 将短直发的大概形态绘制出来，注意线条要均匀，大小要一致。

2 深入绘制头发，因为是比较碎的直发，所以每缕头发的形态都不一样。

3 为碎发绘制阴影，每缕头发都要添上阴影，这样立体感会更加强烈。



## 短直发案例二







1 绘制这种垂感比较重的直发，首先确定每缕头发的位置。

2 继续刻画直发，将每缕头发都绘制出来，注意线条要柔顺。

3 添加阴影，为短直发添加阴影时注意阴影不必过多，但每缕头发都要有。

## 短直发案例三







1 绘制出人物发型的大概样式。绘制比较自然的直发时，这种画法是非常简单的，也没有过多的约束。

2 继续绘制头发，这种直发比较自然，每缕头发都朝着一个方向绘制。

3 添加阴影，注意阴影要根据头发的走向绘制，以此来增强画面感。

## 5.2.4 长卷发的绘制

长卷发使女性看起来高贵有气质，显得人物成熟有魅力。

## 长卷发案例一

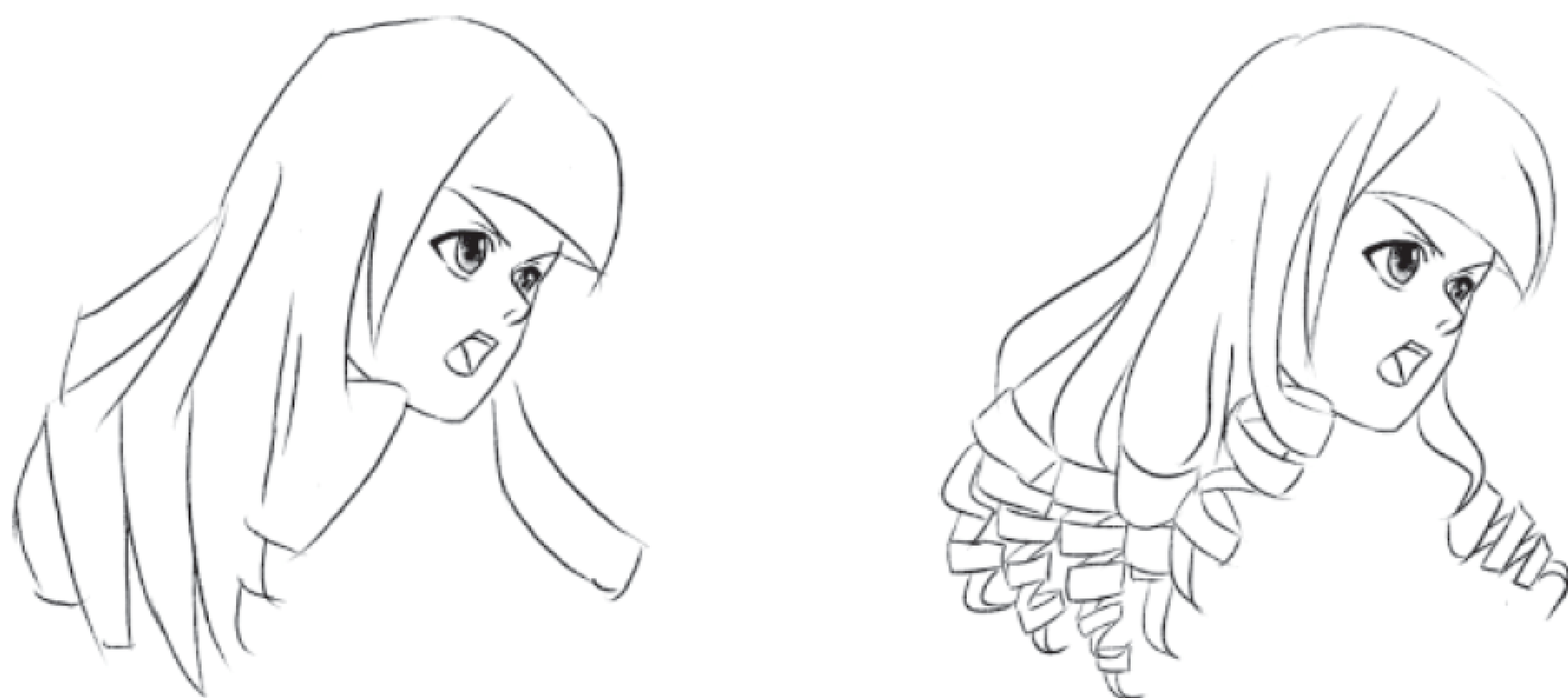


1 简单地绘制出人物头发的样式，以确定长卷发的范围。

2 绘制出长卷发的每缕头发，绘制卷发时注意要跟着卷发的走向绘制出来。

3 为头发添加阴影，阴影要根据头发的走向来添加，这样立体感更加强烈。

## 长卷发案例二



1 绘制长卷发，首先将每缕头发绘制出来，以确定每个卷发的形态和位置。

2 绘制出每个卷发的样式和形态，细化边缘，注意头发的线条要柔顺。







3 细化每一缕头发，根据头发的大体轮廓的走向绘制出发丝，注意头发之间的层次感。

4 绘制阴影，在每一缕头发的中间段先绘制出主体阴影，再逐渐深入到每一缕头发的阴影。

## 5.2.5　长直发的绘制

长直发使女孩看起来文静，一头飘逸的长直发会使女孩更加有女人味。

### 长直发案例一







1 简单地绘制出人物长发的样式，注意束起的长发的形态绘制。

2 绘制出长发的细节部分。绘制长发时注意线条要流畅、要有层次感。

3 为头发添加阴影。阴影要根据头发的走向来添加，这样立体感更加强烈。

### 长直发案例二





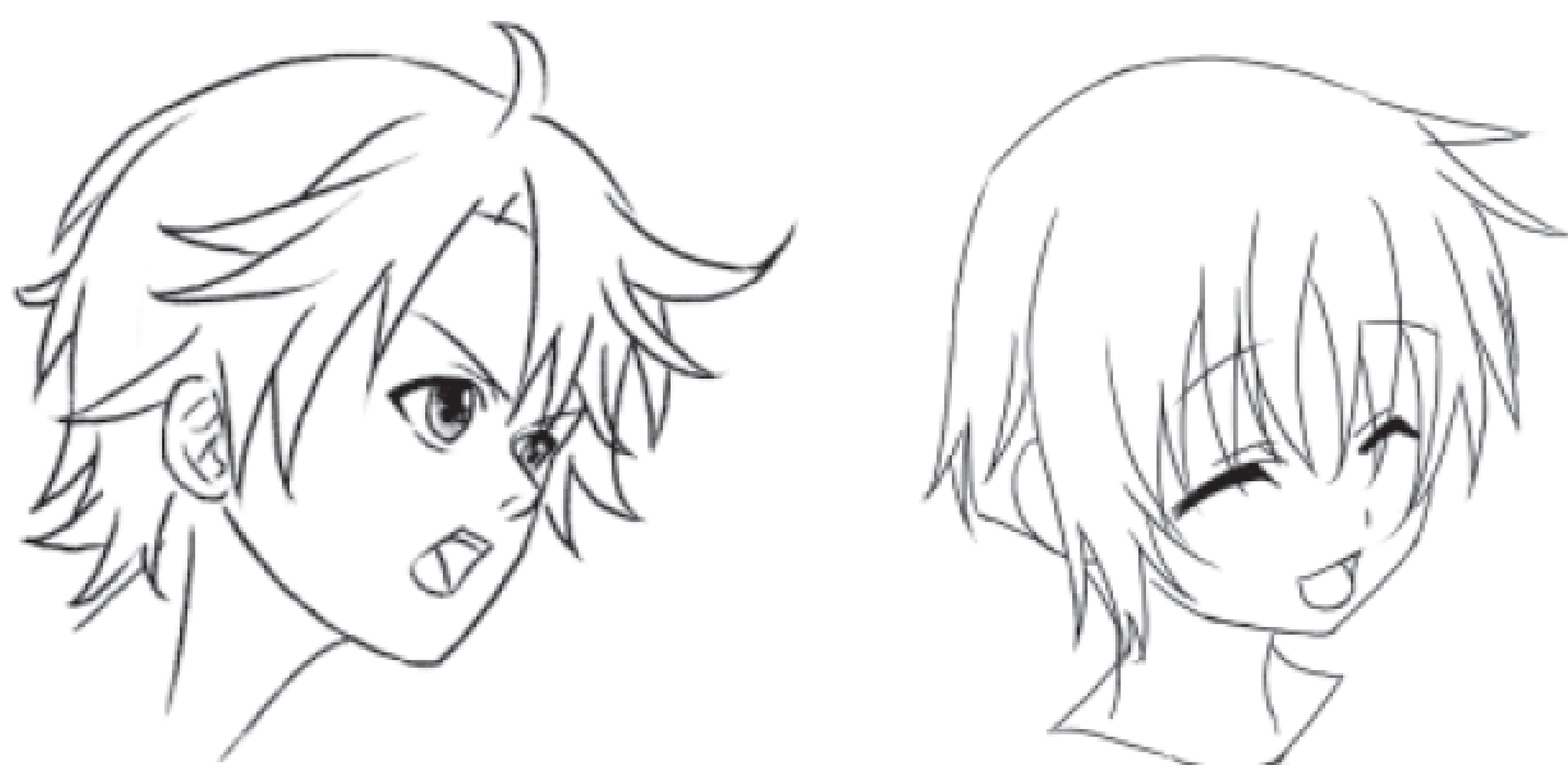


1 绘制出两个马尾的样式，绘制长发时要根据人物的头型来绘制。

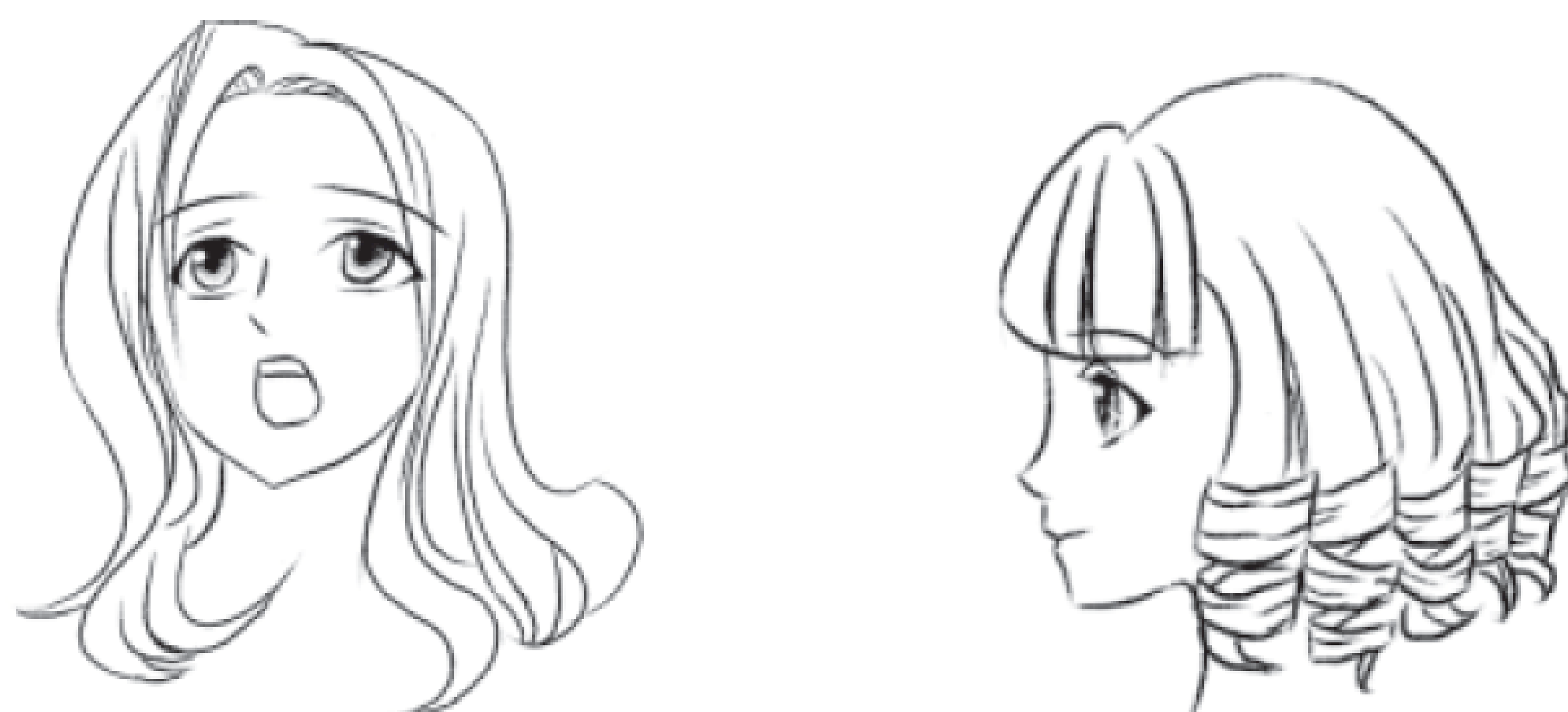
2 为两个马尾添加细节，注意绘制头发的线条要流畅，这样头发才有飘逸感。

3 为头发添加阴影，根据头发的动向来绘制阴影，使人物更加迷人。

## 5.2.6　不同发型在各个角度下的表现

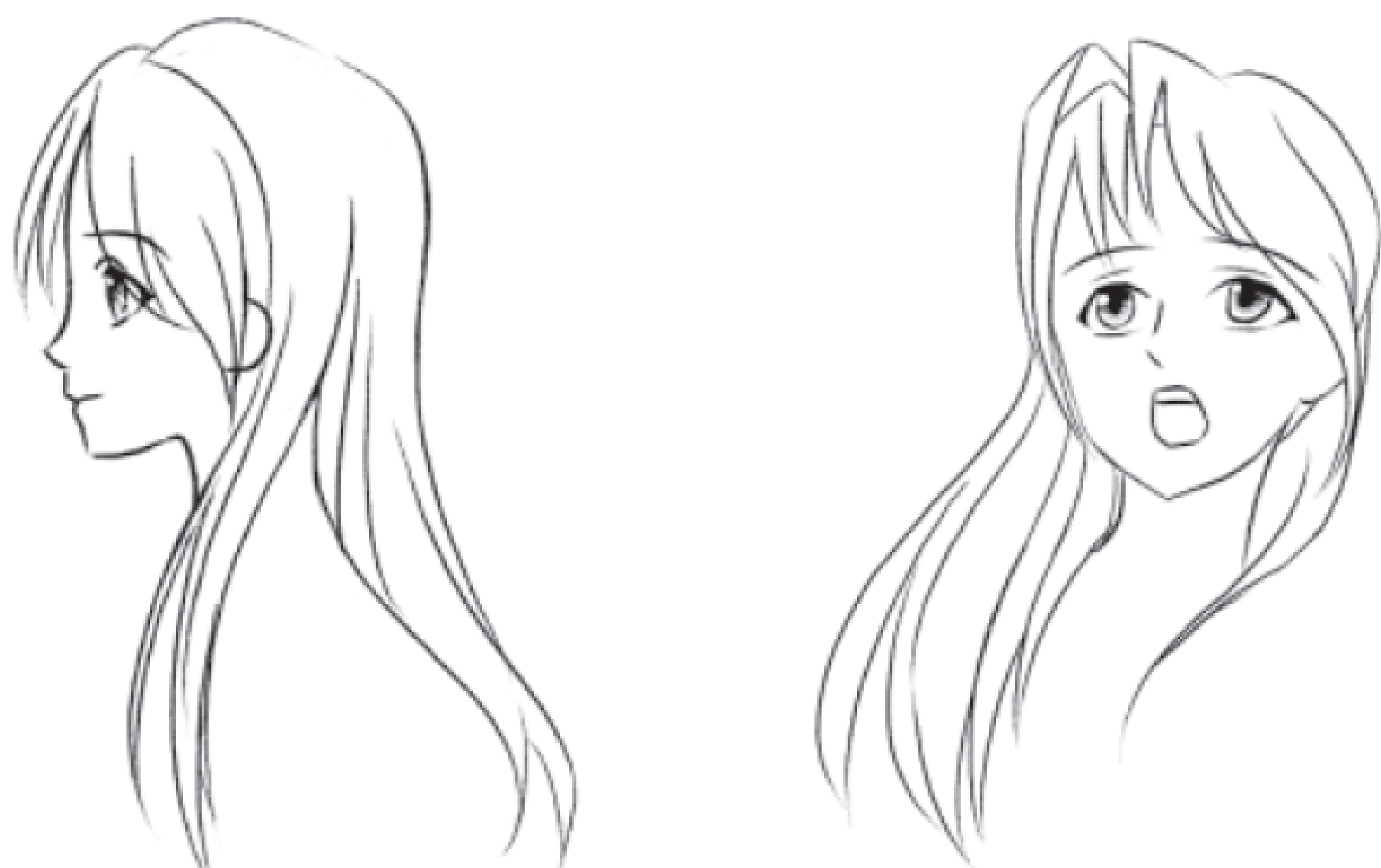


短发在不同角度下的表现



中长发在不同角度下的表现



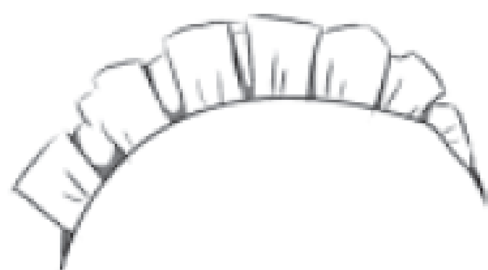


**长发在不同角度下的表现**

## 5.2.7 其他发饰的绘制

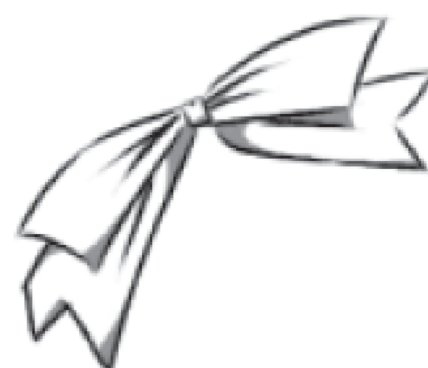
动漫女生中，有很多角色造型，除了人物发型可以区分不同的人物外，发型上的发饰也可以表现一个人物的性格与身份。下面列举几种比较常见的发饰。





这是女仆装的发饰，通常搭配女仆装，是一种表现职业的头发装饰。





蝴蝶结是动漫中比较常见的一种发饰，使用这种发饰显得人物更加淑女。





这是比较俏皮装扮中的发饰，使人物看起来更加可爱，通常在小女生装扮中常见。





头戴式耳机在动漫中，表现了人物的性格和特殊的打扮，显示人物独特的造型。

# 第6章 人物身体的绘制技法

本章主要介绍人物身体的绘制技法。在动漫中，人物头身比例、高矮胖瘦等各种不同的身材都可以体现出不同的人物角色。本章内容讲述人体各个部位不同动态的绘制、8种头身比例的绘制和不同体态的人物绘制技法。



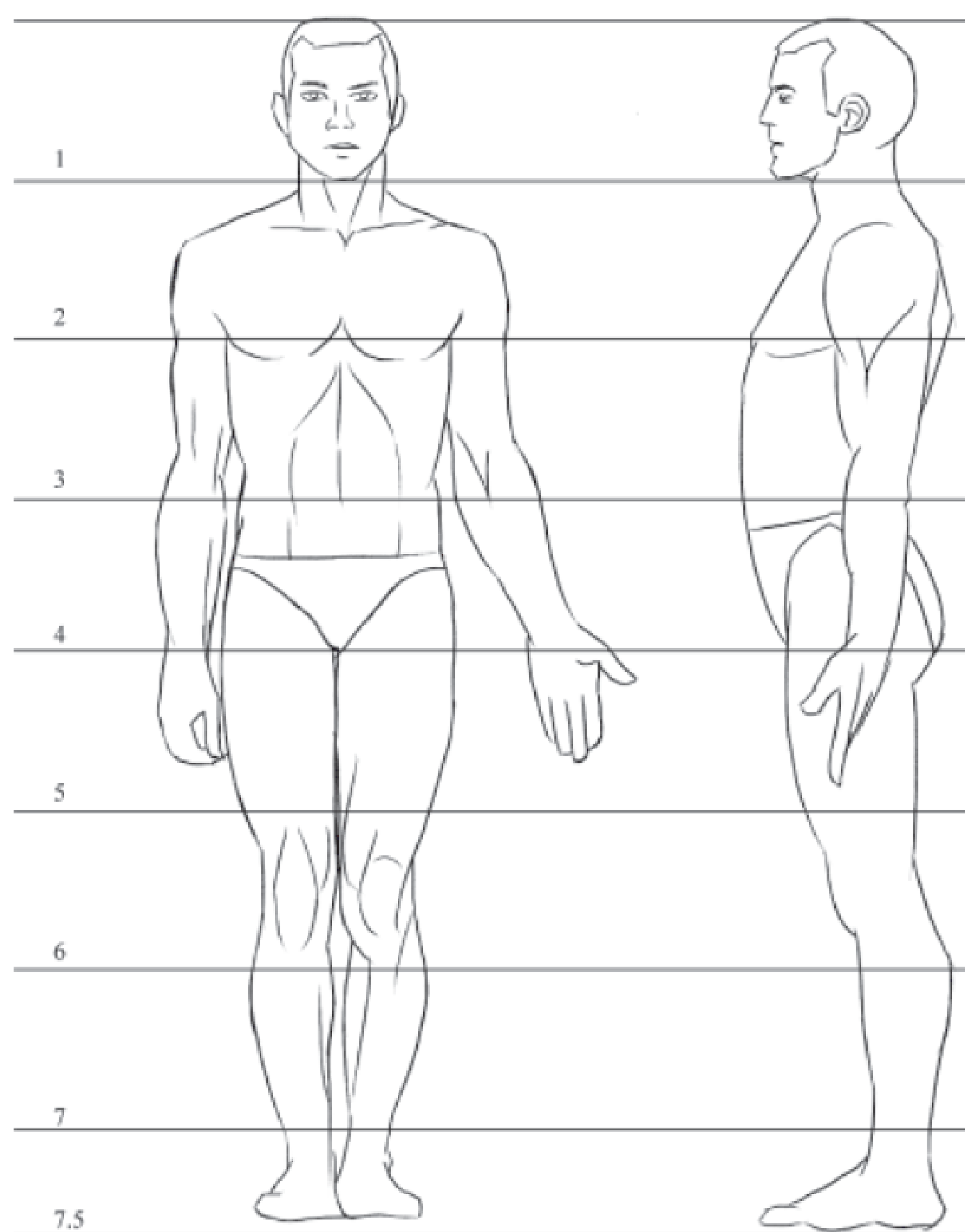
# 6.1　漫画人物身体的典型案例

了解人物的身体才能生动地表现出人物不同的形态和动作，在漫画创作中，人物的形态动作是主要成分之一。如何掌握人体的各部位基本元素的绘制是本节所讲的内容。

## 6.1.1　绘制身体的基本方法

绘制人物身体，首先要清楚地认识到人的身体结构，要了解人体的各个器官所占的比例，根据比例来绘制出正确的人体。

### 了解人体的基本比例




**写实人体示意图**

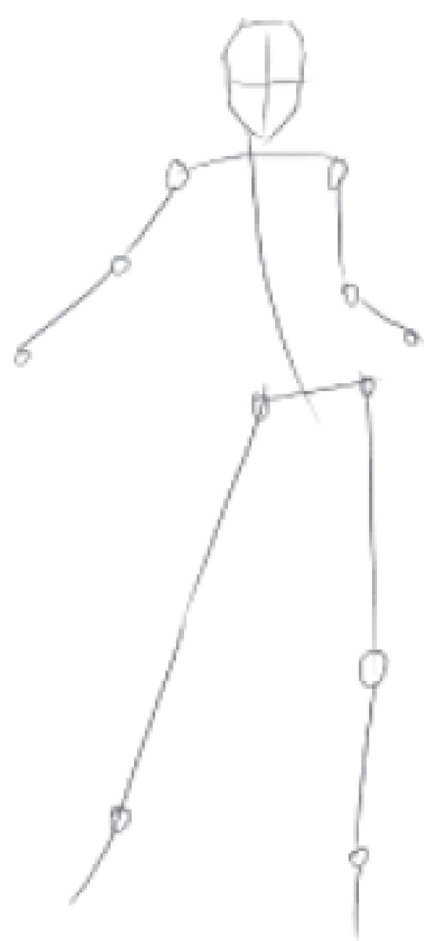
根据现实人体的标准比例，可将人体分为7.5头身。根据上图分析，可将人体分为8个部分，分别为头部、胸部、腹部、腰部、大腿、膝盖、小腿和脚。

### 人体绘制的基本流程

要绘制好完整的人物，掌握科学合理的绘制步骤和方法是非常重要的。下面就以一个

写实的动漫人物为例，来分析其绘制流程及要点。

## 绘制草图





**1** 构思好画面，用简单的几何图形来确定人物的身体比例、动态造型以及关节的位置。

**2** 将人体的大概轮廓线条勾勒出来，以确定人物在画面中的位置。绘制时线条要流畅。

## 整理画面





**3** 在前面草图的基础上，继续刻画出人物的身体细节部位，包括手指和脚的绘制。

**4** 在人体的基础上，为人物添加简单的衣服。注意衣服要根据人体的动向来绘制。



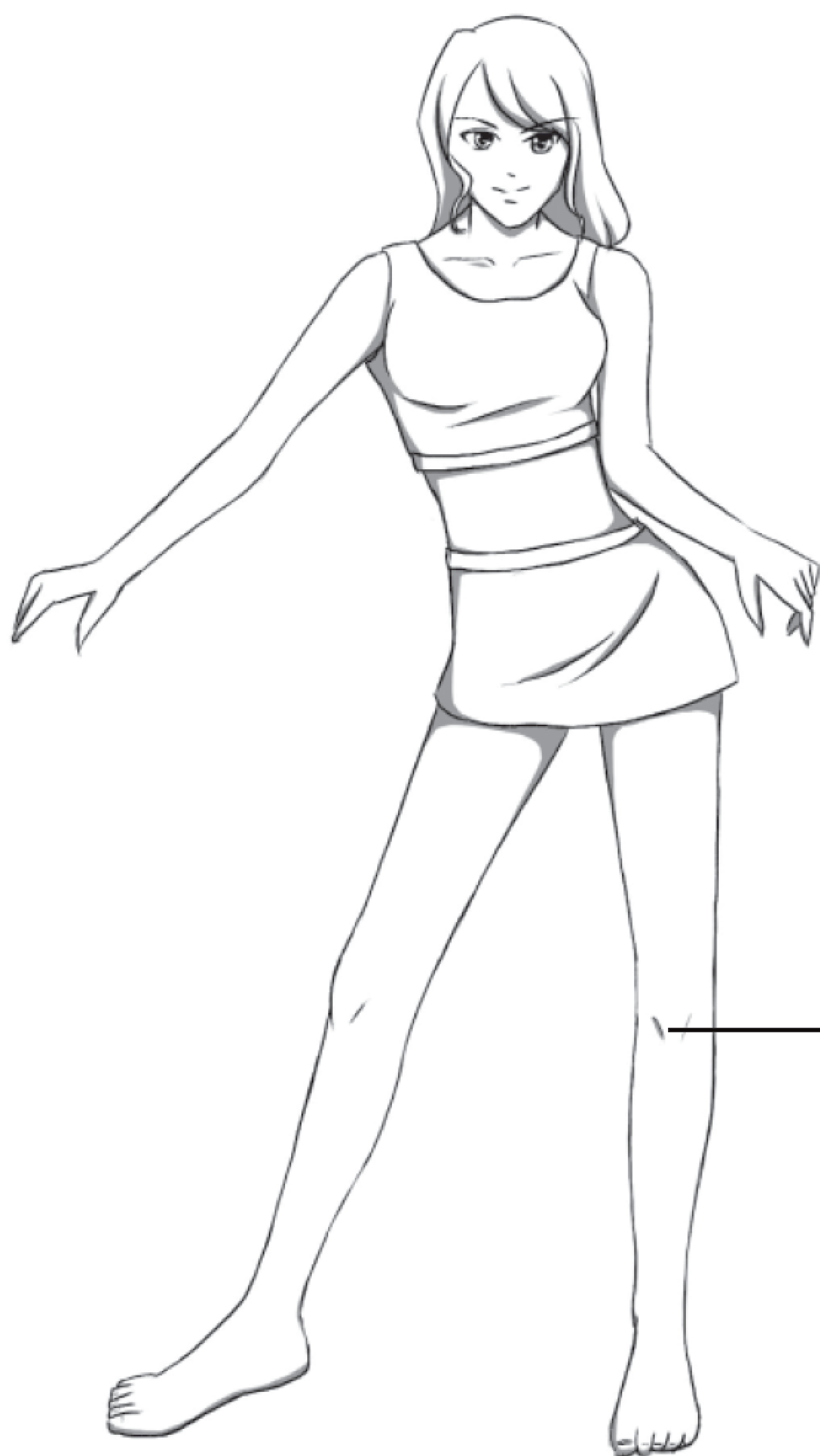
**5** 继续为人物的头发和衣服添加细节，绘制出人物的五官。绘制眼睛时注意眼部结构和瞳孔的虚实变化。





**6** 为人物整体添加阴影，增强人物的立体感和画面感。绘制阴影时人物的皮肤受光面积比较大，所以阴影比较少。整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。





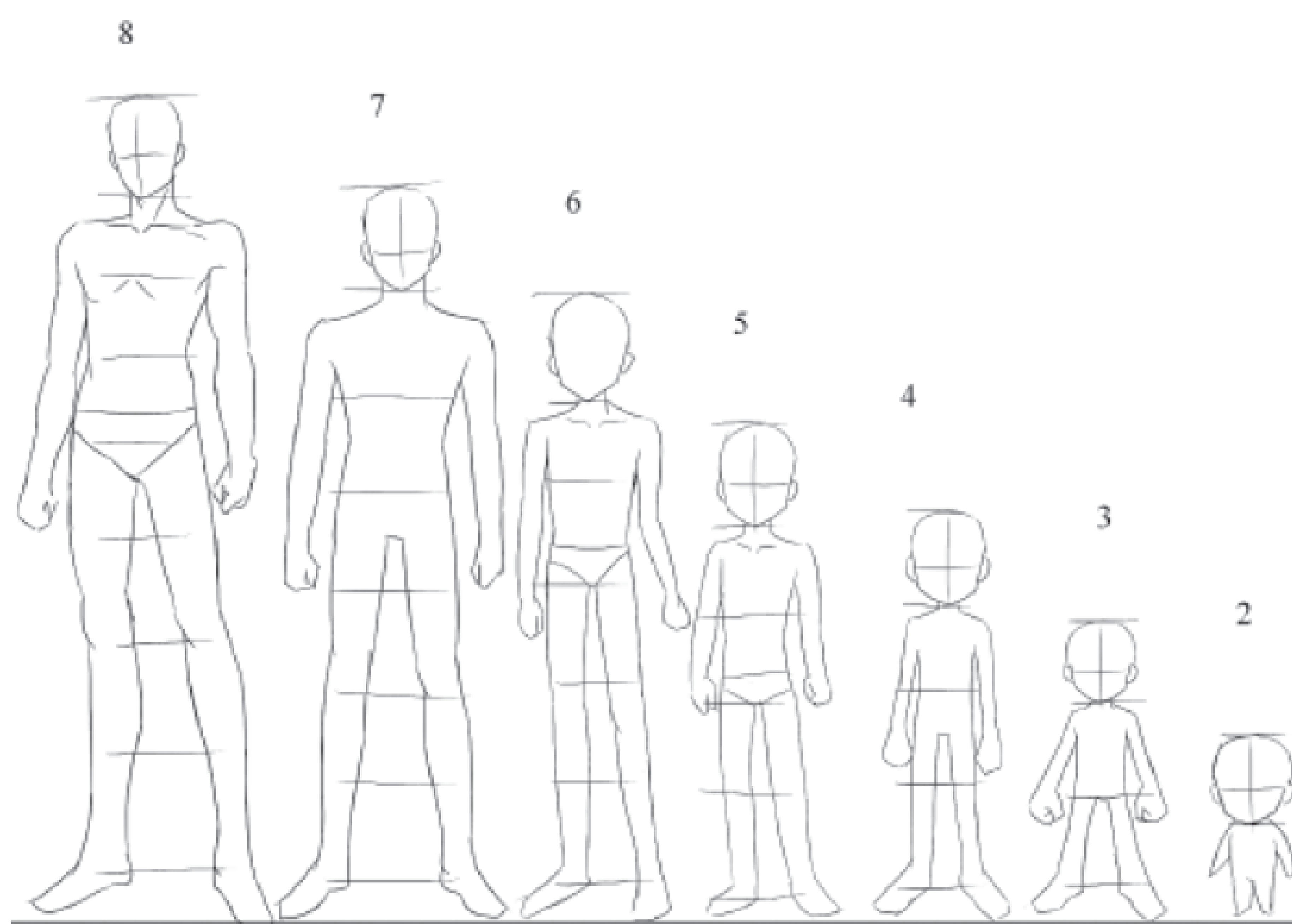
人物的膝盖用倒“八”字表现关节的突出。

**知识提点：**绘制人物难度较大的动作时，注意人物的身材比例和人体的透视关系一定要正确，如果不确定，可根据人体木偶来绘制出人物的动作。

## 6.1.2　头身比的基础知识

漫画中的人物可以脱离现实的人体比例进行各种变形，从2头身到8头身都是可以的。在绘制漫画人物之前，要了解人体标准的比例和基本要点，这样才能绘制出更加自然的漫画人物形象。

### 漫画人物的头身比例




### 头身的表现



**2头身**

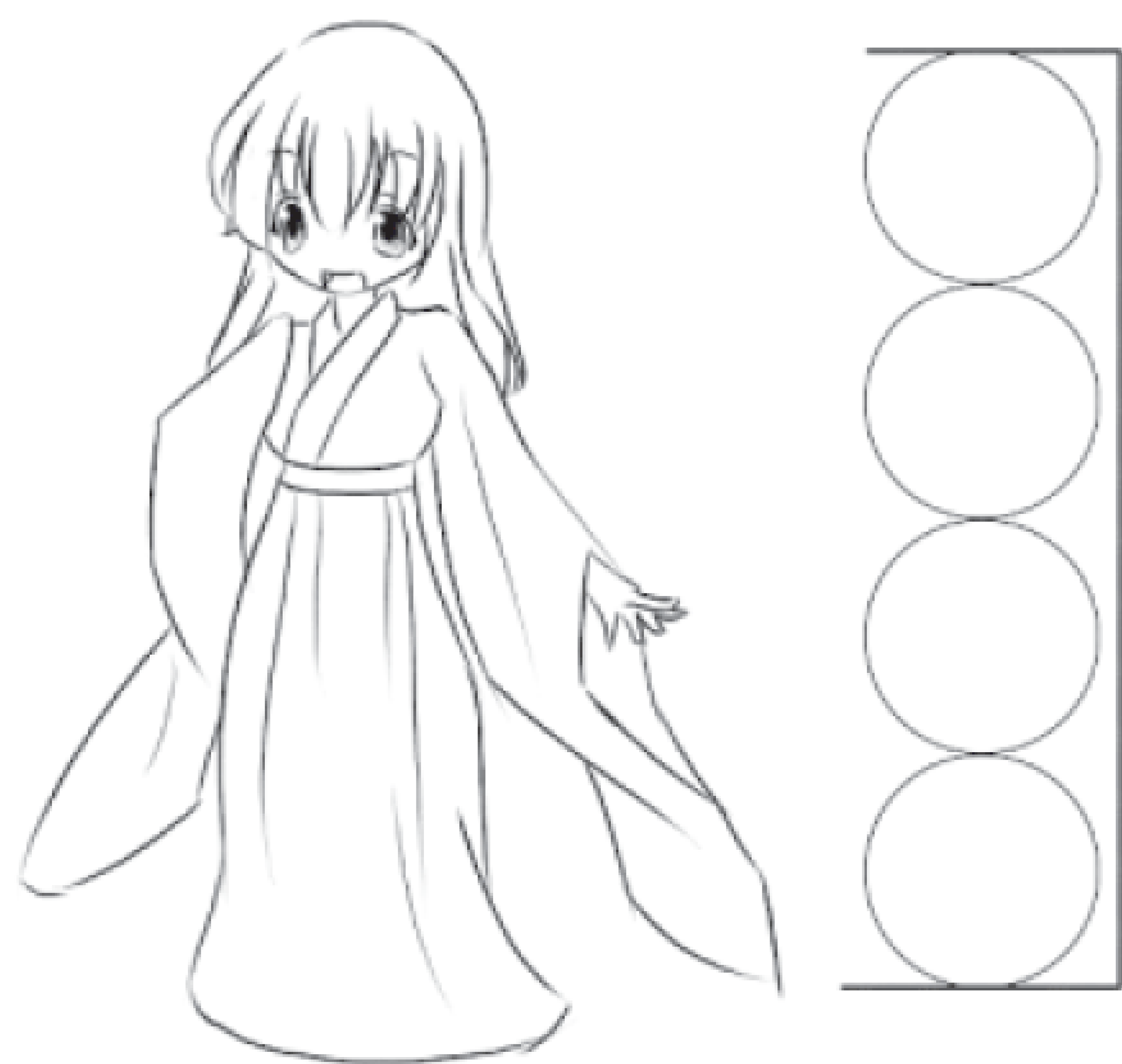
2头身的人物主要表现在人物的头部，身体简单表现即可。



**3头身**

3头身的人物的身体结构并不明显，但姿态要出来。





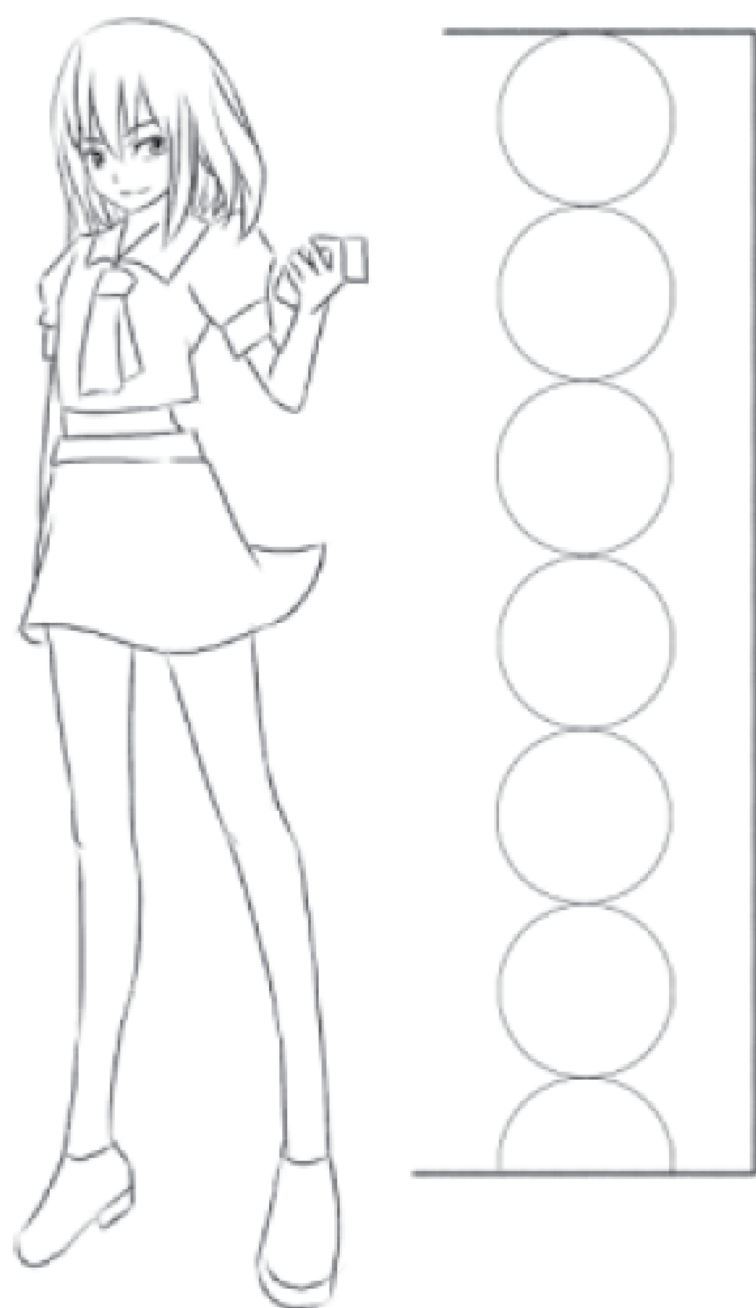
**4头身**

4头身的人物身体各方面都要体现出来，人物比较圆润可爱。



**5头身**

5头身的人物已经是成人的身材，但给人的感觉还是很可爱。



**6.5头身**

6.5头身的人物是成年人的身材，人物的四肢关节明显，给人以成熟的感觉。



**7头身**

7头身的人物身材高挑，四肢修长，女性会显得成熟、性感，男性会显得高大、挺拔。

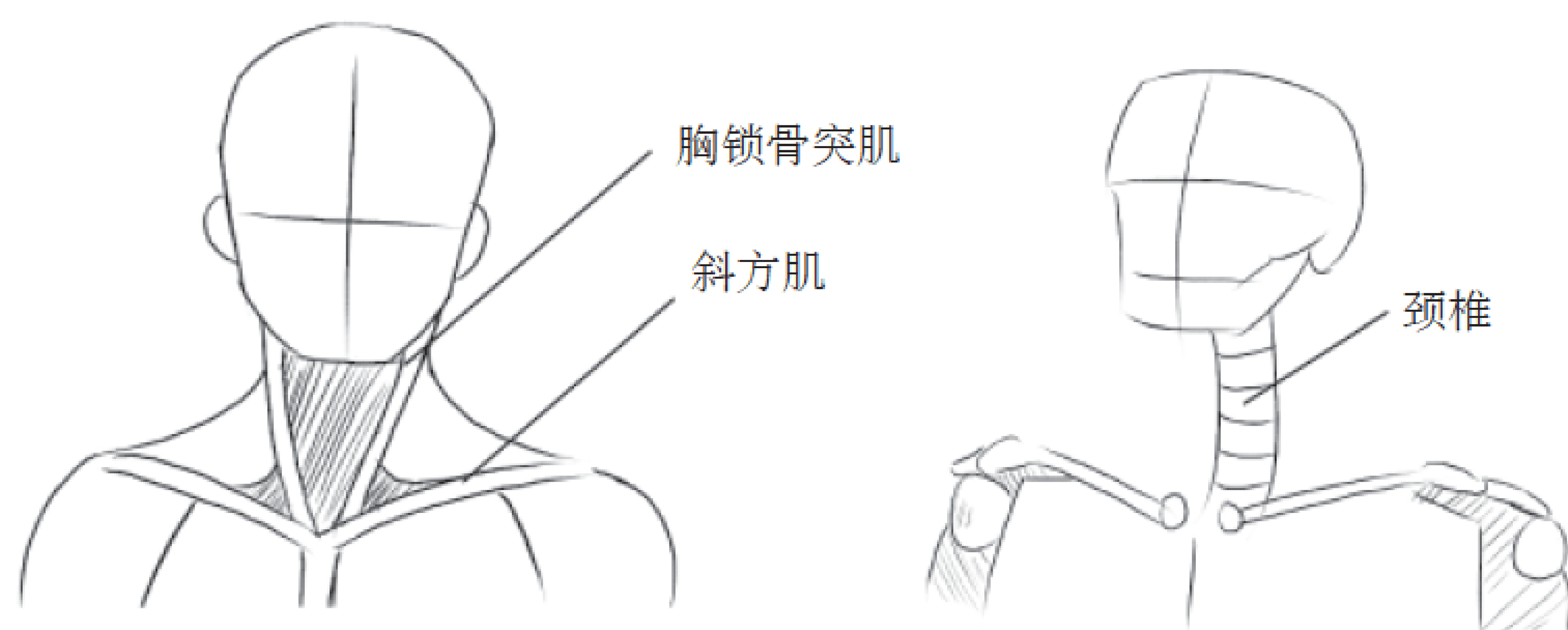
## 6.2 身体运动的表现形式

运动创造美，在动漫中，不同形态的人物可以表现出不同的性格，创造出令人难以忘怀的动漫角色。同样，在绘制漫画人物时，要表现出人物的生气就靠人物的动态来完成。本节主要讲述人物身体部位的运动表现。

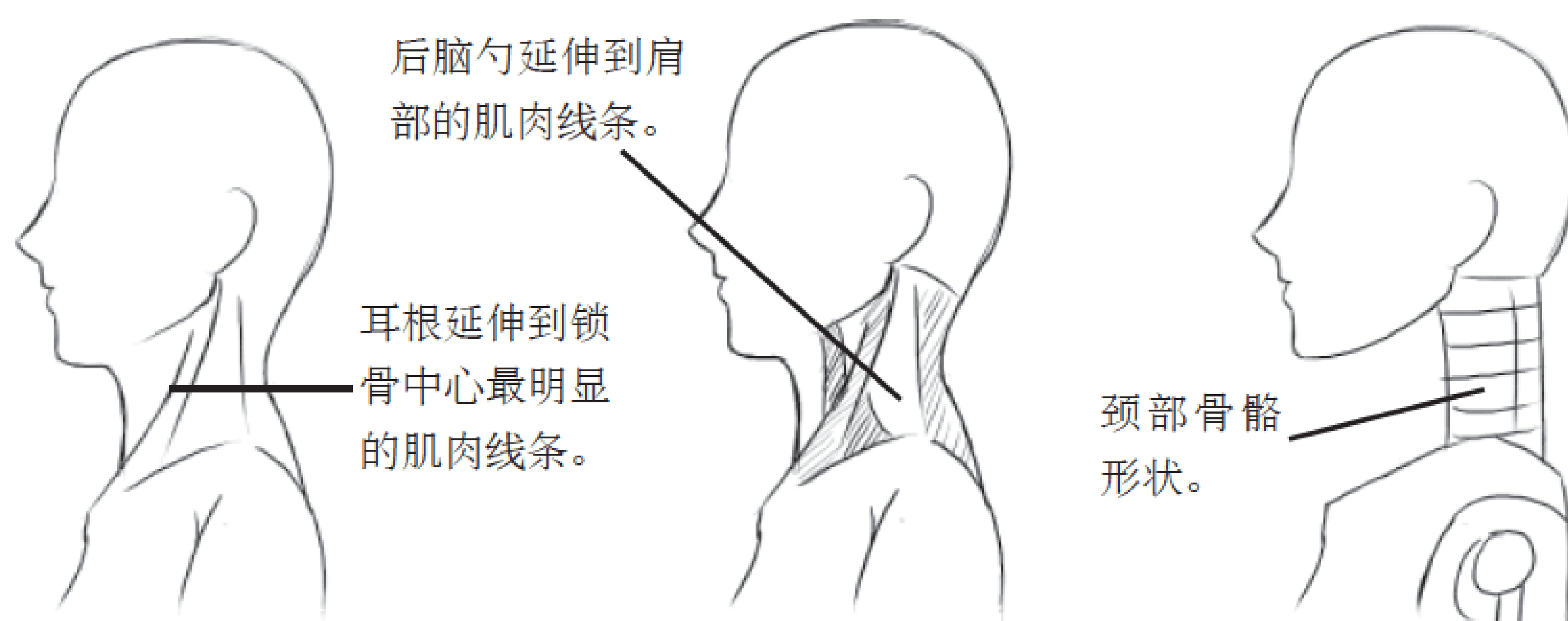
## 6.2.1　脖子的扭转

连接头部与身体的重要关节是颈椎，所以掌握好颈椎的运动规律可以更好地体现出人物的面部表情，同时也能更加有力地表达出人物的情绪和状态。

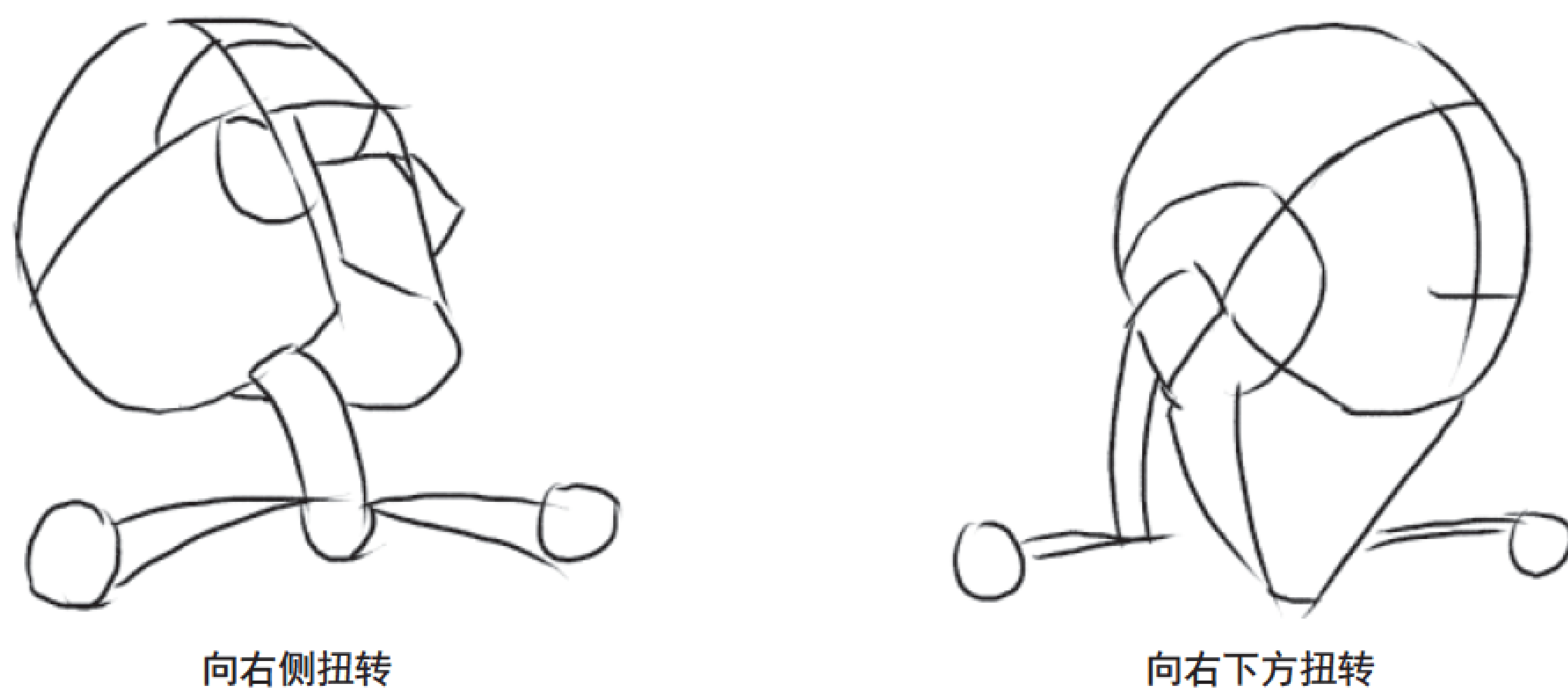
### 正面




### 侧面




### 脖子扭转的角度







仰头向右边扭转



仰头向左边扭转



仰头向后扭转



低头向左下方扭转

## 脖子扭转的应用



仰头的动作



仰头的肌肉结构



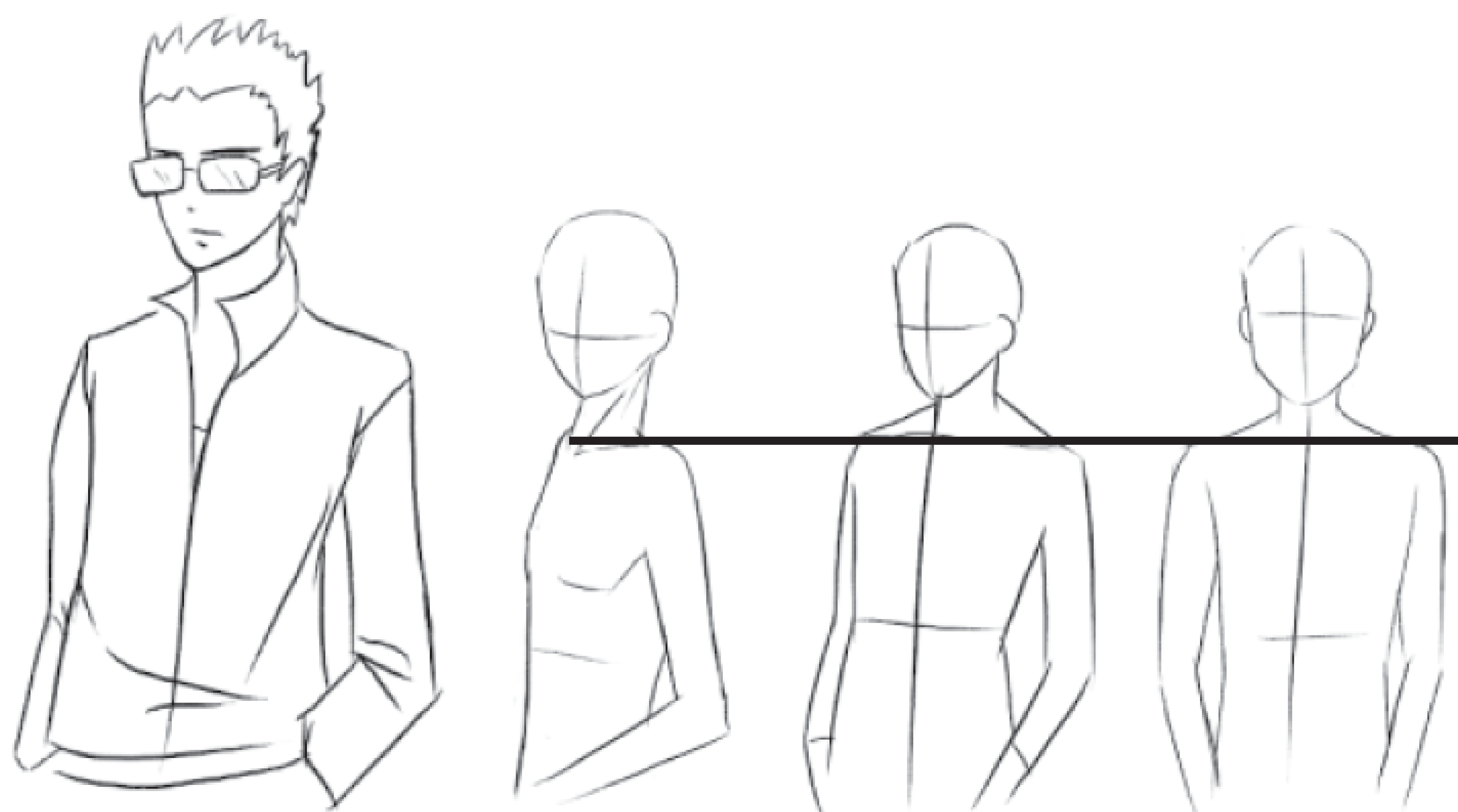
俯头侧看的动作



俯头侧看的肌肉结构

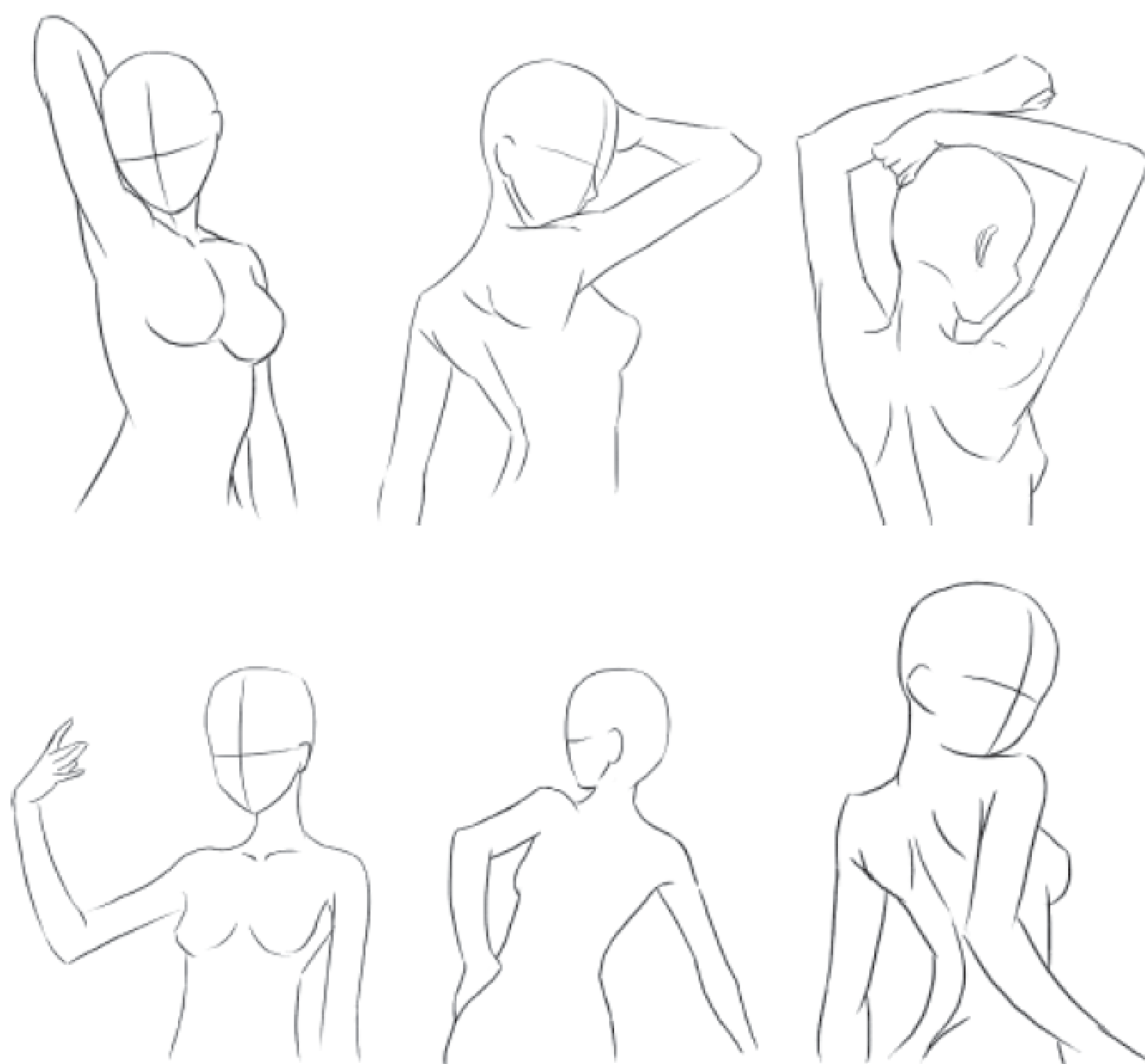
## 6.2.2　肩膀的转动

肩膀是头部与身体的连接处，肩膀的作用主要是控制脖子与手臂的动向，掌握好肩膀的动向进行绘制可以使人物的形态更加生动。



在平行的角度上，可以看出人物的身体不管是侧向的还是正面的，肩膀始终保持在一条水平线上。

下面是肩膀不同方位的扭转动作展示。



## 6.2.3　手的表现

手由手腕、手掌和手指三部分组成，手指比手掌稍长。下面是手的多种动作表现。



## 认识手臂



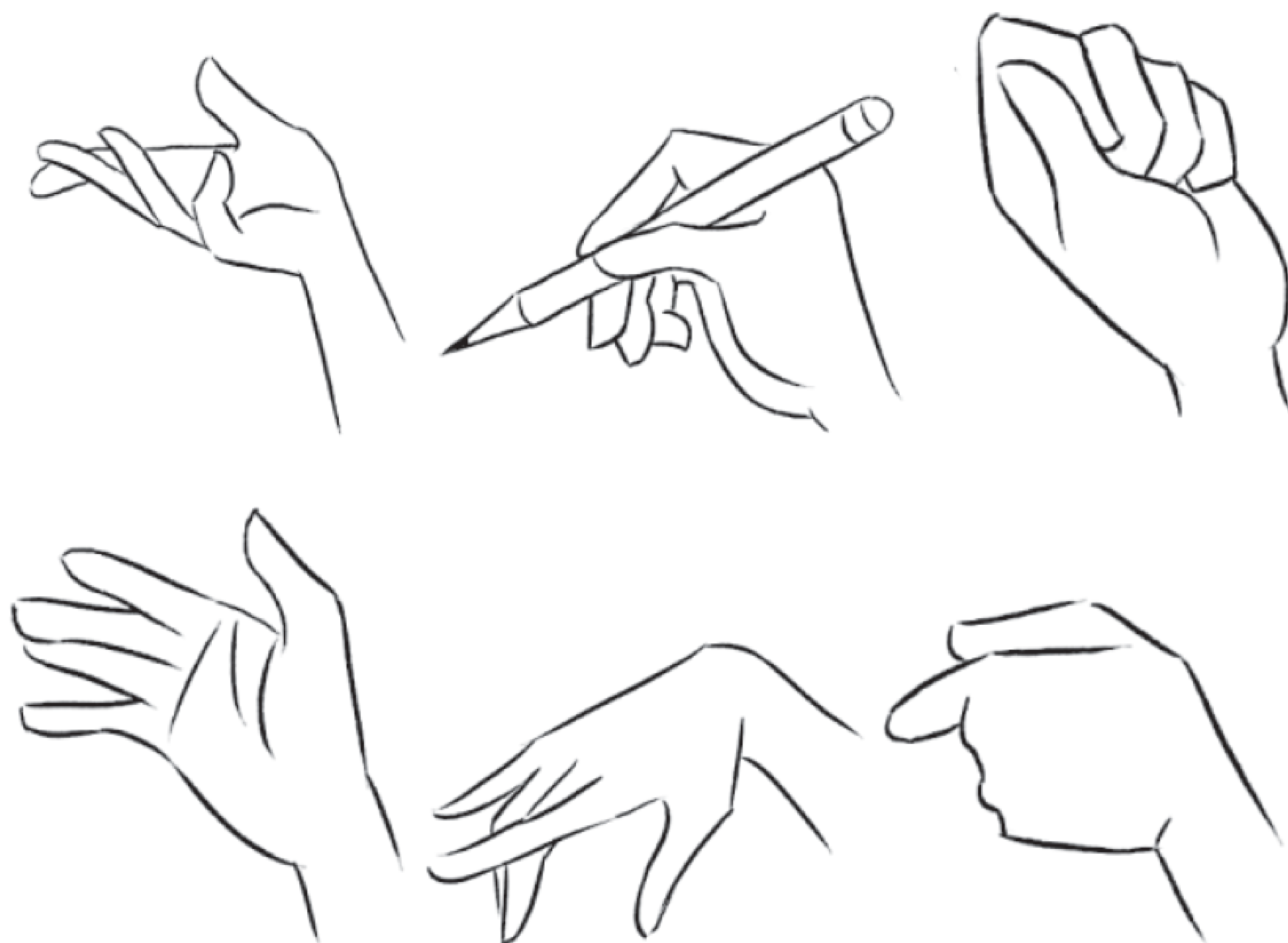
男性手臂肌肉比较发达，
手弯曲时肌肉收缩隆起。

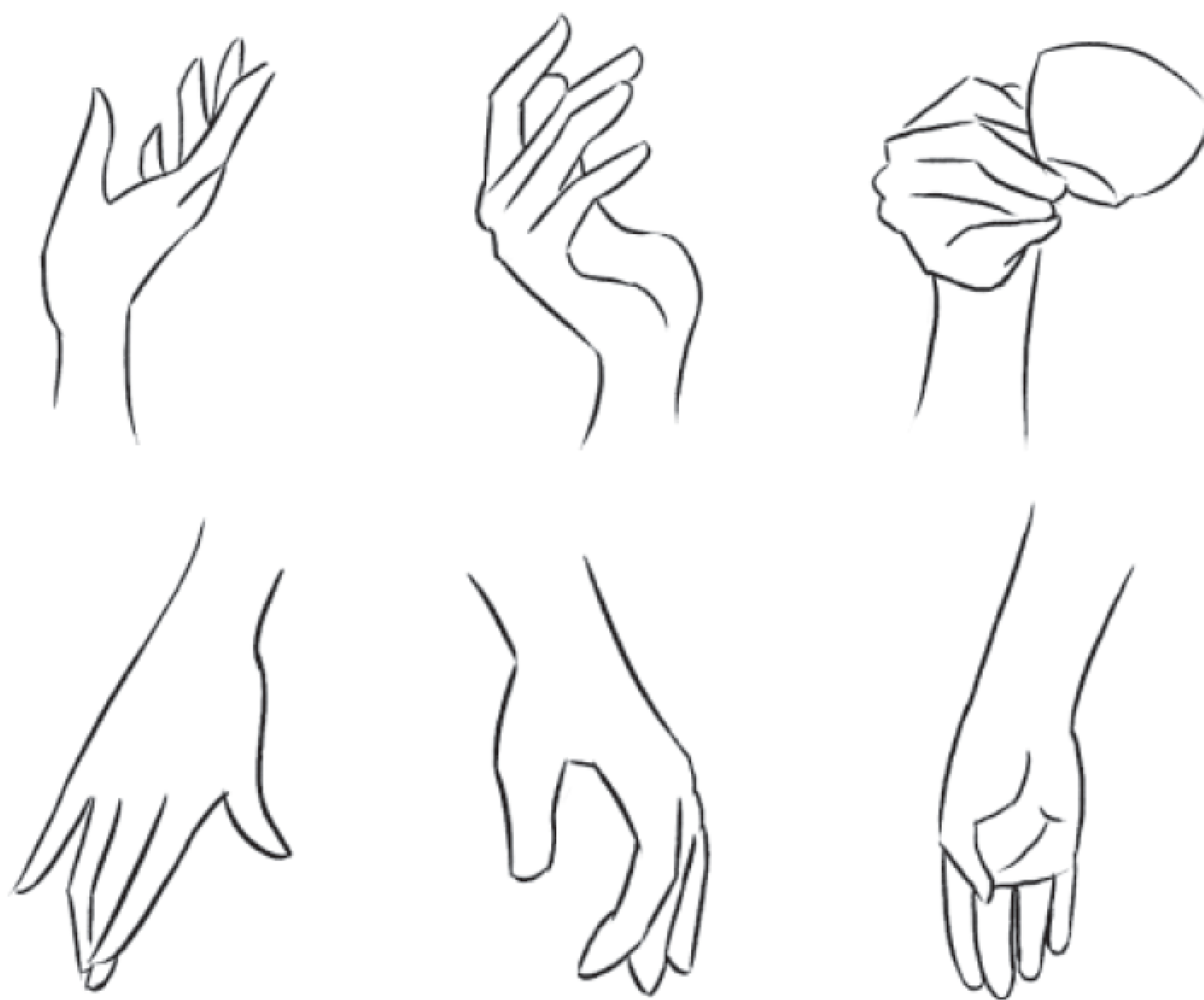


女性手臂肌肉并没有那么发达，所以手臂比较柔美，所绘制的线条要流畅许多。

## 各种手型

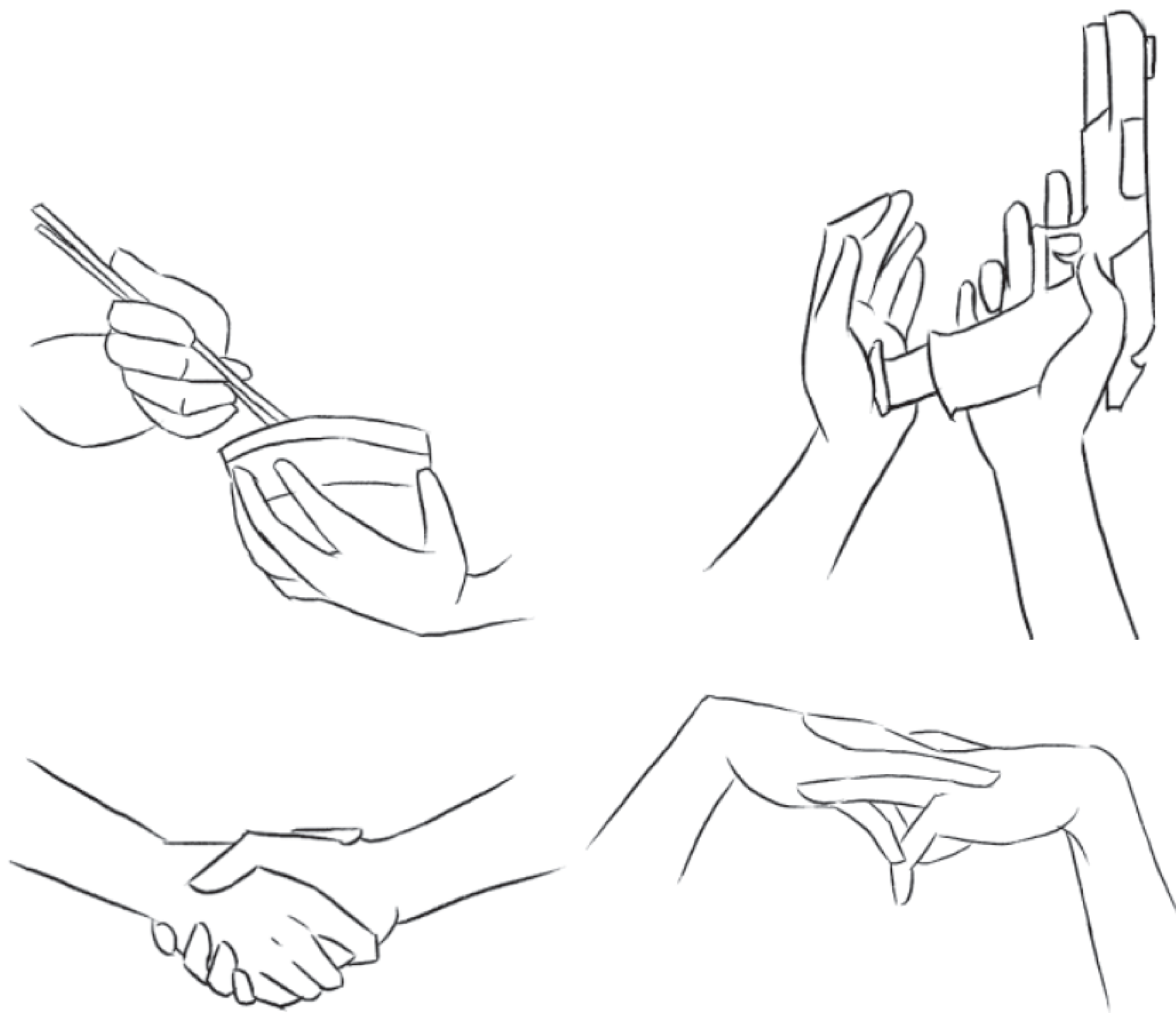
下面为各种不同手型动作的展示效果。





## 两手合作的姿态

手的关节很多，所以在绘制时一定要注意手指之间的动作变化要表现正确。



## 6.2.4　脚的表现

脚的结构和手有些相似，由脚掌和脚趾组成，和手不同的是脚掌要比脚趾长得多。

### 认识腿

女性的腿比较修长柔美，男性的腿相对女性的腿来说肌肉发达，线条感没有那么柔美。

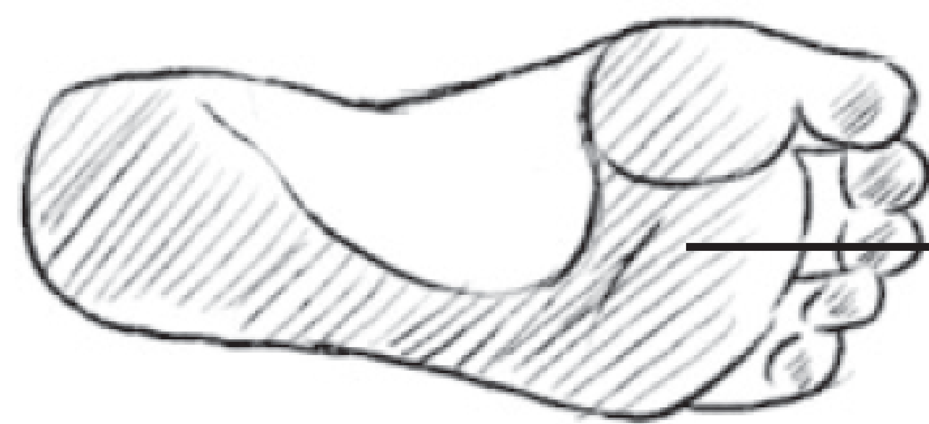


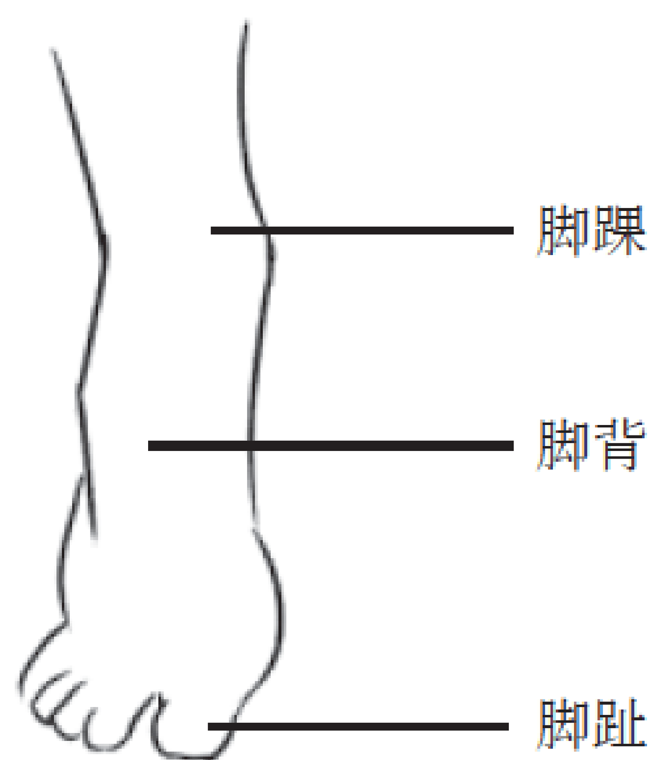
**女性的腿**

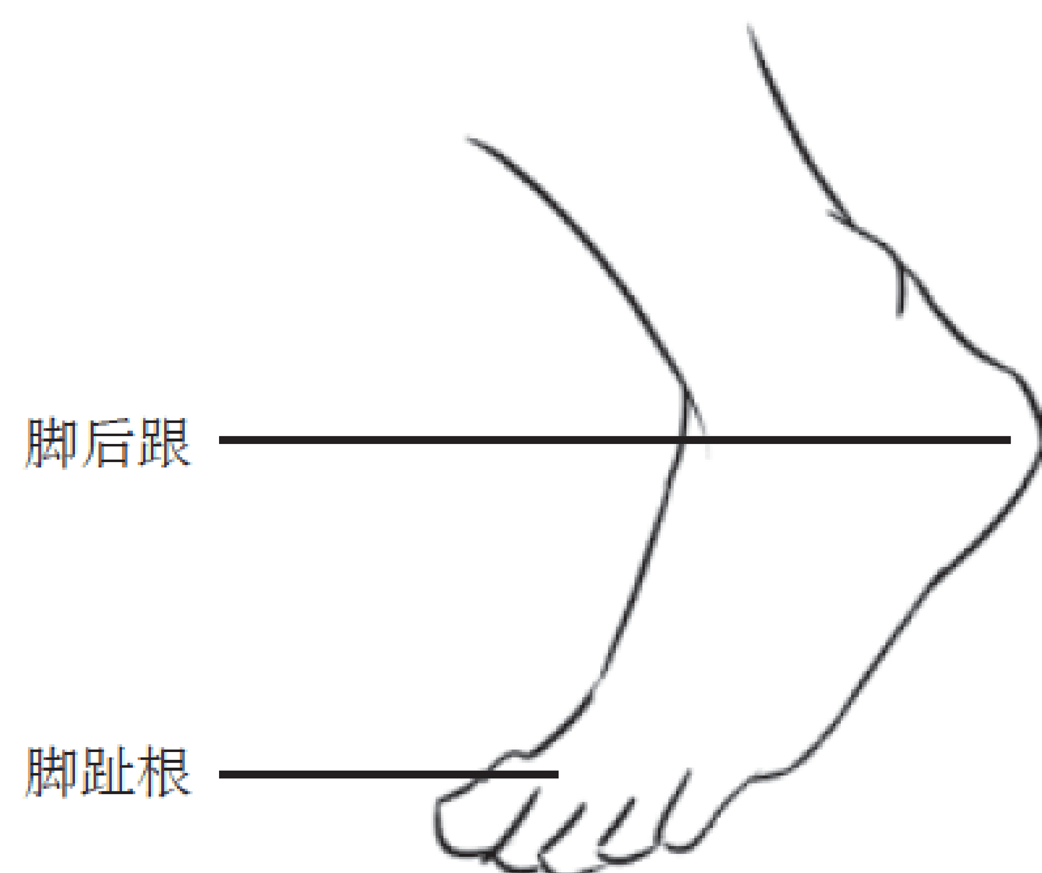


**男性的腿**

### 脚的结构



### 不同形态的脚

下面为各种不同形态的脚形动作变化效果。



## 6.3　头身比的绘制案例

现实生活中，人物的头身大多在4～8个头身之间，4头身、5头身大多是小孩的身体比例，7头身、8头身主要是个子高挑、身材修长的人物身体比例。在漫画中，人体比例在2～8个头身之间。



## 6.3.1 女性7头身

7头身的女性身材高挑、四肢修长，绘制时一定要把握好人物的身材比例。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物站立的姿态。





2 用线条勾勒出人体，以确定人物在画面中的位置，人物是7头身的身材。





3 在前面草图的基础上，勾勒出人物的头发、衣服和鞋子。





4 继续刻画人物的衣服，绘制人物的五官，注意要正确地绘制出衣服的褶皱动向。



## 整理画面





**5** 将人物的上半身绘制出来。绘制五官时注意人物的透视关系，左边的眼睛要比右边的小一些。

**6** 绘制人物眼睛的瞳孔，添加高光，使人物的目光更加有神采。根据顶部的光源绘制出人物上半身的阴影。



**7** 继续绘制人物的下半身。要绘制出裙子向左边的棱角感，就要注意褶皱动向是朝着左边的。





**8** 为人物添加阴影，根据顶部光源的照射绘制出人物的阴影。注意阴影的表达方向要正确。





**9** 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个身材修长的女孩欢快地踏着细碎步伐的画面映入眼帘。



绘制眼睛时，瞳孔的颜色要有虚实变化，高光方向要一致。

绘制右脚时，因为透视关系，所以给人的感觉是小腿变短，绘制时要注意。

## 6.3.2　女性5头身

5头身人物的头要比肩宽，四肢圆润，给人以小巧的感觉。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



## 整理画面





**5** 整理画面，绘制人物的头发和衣服。绘制头发时每缕头发都要不一样，还要注意头发的层次感。

**6** 绘制人物的五官，为人物的头发和衣服添加阴影。注意整体阴影是在人物的右下方。





**7** 继续绘制人物的下半身部分，右腿向前，左腿在后面提起形成的透视关系。绘制左腿时要往右腿靠近。

**8** 为人物添加阴影。阴影的表现要正确，不必过度重彩浓墨，但要让整个人物看起来自然，有立体感。





**9** 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个碎步向前、双手撒开的萝莉绘制完成。大大的眼睛，张着小嘴注视着前方，5头身的模样使人看起来很可爱。



绘制人物的五官时，可以将眼睛绘制得大一点，鼻子只用一个点表示即可，这样可以使人物看起来娇小可爱。

绘制掌心向下时，注意手指的动态不是伸直的，手指之间稍有弯曲，这样的手显得更加具有曲线美。





## 6.3.3 女性4头身

4头身的人物已经是Q版人物了，所以人物的特点就是可爱，要尽可能地将人物的四肢绘制得圆润小巧一点。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物站立的姿势。

2 人物是4头身的比例，绘制人物的身体时，要尽可能圆润小巧一些。









3 在前面草图的基础上，将人物的头发、衣服和鞋子的大概轮廓绘制出来。

4 继续刻画人物的衣服，绘制人物的五官。为了使人物看起来更加可爱，可以将发型绘制成两个马尾的样式。





## 整理画面





5 整理画面，绘制人物的头发和衣服。由于人物是Q版的，所以只要绘制出大概的手形即可。





6 绘制人物的五官，为人物的头发和衣服添加阴影，注意光源的照射方向，整体阴影是在人物的下边。





7 继续绘制人物的裤子和鞋子，因为是4头身，所以腿部并不修长，大约是1.5头长。





8 为腿部绘制阴影，注意阴影的表现是往下的，这样绘制出来的人物会更加立体。



**9** 擦去多余的线条，一个手拿巧克力棒的女生绘制完成。4头身人物的身材显得比较小巧，一般是绘制儿童或者Q版人物时的比例。





注意眼睛的绘制，高光方向要一致，脸颊的红晕显得女孩更加可爱。



手捏巧克力棒的手形要绘制正确，不必过于拘谨，否则会显得很不自然。

## 6.3.4 女性3头身

3头身的人物是Q版人物，头部占很大的比例，身体比较小，所以身体结构不需要仔细刻画。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图





## 整理画面





**5** 绘制人物的头发和五官。Q版人物的眼睛占脸部的一大半，因此，尽可能将眼睛绘制得大一点、圆一点。

**6** 为人物的头发添加阴影。注意刘海在额头上的阴影也要绘制出来，这样头发才不会显得贴在额头上。



**7** 绘制人物的衣服、四肢和鞋子。衣服绘制比较简单，最基本的褶皱要表现出来，用来增强人物的立体感。





**8** 绘制人物的阴影，使人物看起来更加有立体感和画面感。绘制阴影时要注意阴影整体是偏右的。



**9** 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个左手叉腰的3头身女生绘制完成，虽然是Q版人物，但抿嘴生气的表情，使女生看起来更加生动。





因为是Q版人物，所以人物的眼睛占了很大的比例，鼻子和嘴巴很小，使人物看起来很可爱。



虽然身体比较小，但也要表现出人物的立体感，要根据左边光源的照射正确地绘制出人物的阴影。

## 6.3.5　女性2头身

2头身人物的头部占人物身体的一半，所以身体只用线条表现出大概样式即可。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物侧脸向右、身体向左的姿势。



2 用线条勾勒出人物身体的姿势，Q版人物的身体通常比较圆润。







3 在以上草图的基础上，绘制人物的头发和衣服的大概样式，以此来确定人物在画面中的位置。



4 继续刻画人物，将五官绘制出来。擦去多余的线条，使画面中的人物干净、清晰。





## 整理画面



5 整理画面，绘制人物的头部。因为头部是整个人物的主体形象，所以要刻画得详细一些，并且线条要流畅。



6 将人物的眼睛绘制出来，眼睛占脸部的大部分，为眼瞳填色时注意要有虚实变化，高光方向一致，再为人物添加阴影。



7 绘制人物的身体，连衣裙外罩着一件大风衣，使人物看起来既可爱又有气质。



8 绘制人物的裙摆和腿部的阴影，风衣内部布满阴影，这样看起来整个人物的立体感增强。

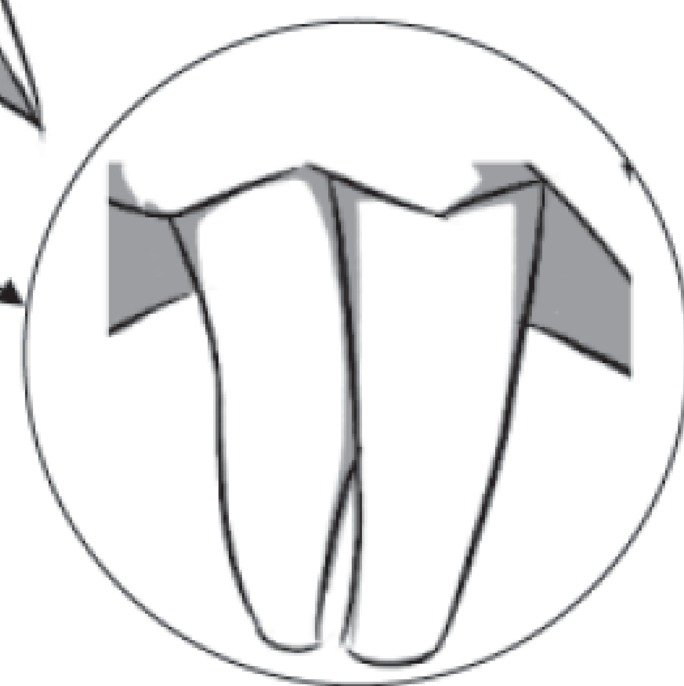


9 擦去多余的线条，一个长发御姐形象的Q版人物绘制完成。女孩睁着大大的眼睛，张着小嘴，看起来萌到极点。

Q版人物的眼睛很重要，所以绘制时要注意不要将瞳孔全部涂黑，否则整个人物将失去色彩。







Q版人物的腿部只要用线条表现出大概的形状即可。

## 6.3.6　男性8头身

绘制8头身的男性角色，会使人物身材显得更加挺拔、修长。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物侧脸向右的站立姿势。



2 用线条勾勒出人体的大概轮廓。8头身的男性身材比较修长，绘制时身体结构要正确。







3 在前面草图的基础上，大概绘制出人物的头发和衣服的样式，以此来确定人物在画面中的位置。



4 继续刻画人物，将五官绘制出来。擦去多余的线条，使画面中的人物线条显得干净、清晰。







整理画面



5 整理画面，绘制人物的头发和衣服。绘制人物的风衣时注意衣摆的方向是向右的。



6 绘制人物的五官。为人物的头发和衣服添加阴影，使人物的立体感增强，使画面更加丰富。







7 继续绘制人物的裤子和鞋子。因为是8头身，所以腿部显得很修长。注意裤子的褶皱绘制要正确。



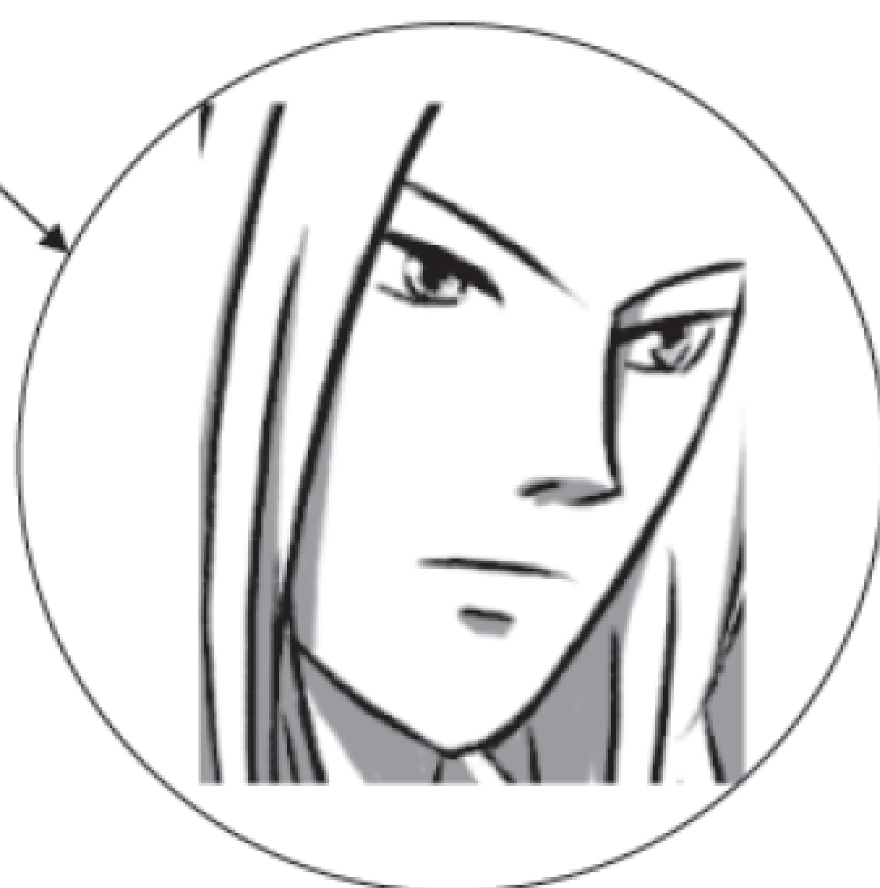
8 为腿部绘制阴影。注意阴影的表现是往下的，这样绘制出来的人物更加具有立体感。





9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个8头身的男性绘制完成，一袭长风衣搭配一双长靴使人物看起来更加修长挺拔。





男性的目光注视着一方，嘴唇紧闭，侧头向右作沉思状。



绘制风衣尾部时衣服要自然垂下，膝盖处裤子的褶皱层叠在一起，使衣服看起来更加有立体感。

## 6.3.7 男性7头身

7头身的男性身材在成年人中比较常见，是属于比较适中的男性身材。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物双手插裤兜的站立姿势。





2 绘制人物的身体结构，以确定人物身材的大概比例。





3 在前面草图的基础上，将人物的头发、衣服和鞋子的大概外形绘制出来。





4 继续刻画人物的衣服，绘制人物的五官。细化衣服的褶皱时注意要根据人物的动向来绘制。



## 整理画面





5 绘制人物的上半身部分。绘制头发时注意每缕头发要不一样，绘制头发的线条要流畅，且要有粗细变化。



6 绘制人物眼睛的瞳孔，添加高光，使人物的目光更加有神。再根据右侧照射的光源绘制出人物上半身的阴影。







7 继续绘制人物的裤子和鞋子。绘制裤子时要根据人物的身体动向来绘制出褶皱效果。



8 为人物的下半身添加阴影，绘制阴影时注意光源是从右边照射过来的，所以阴影应该在人物的左边。



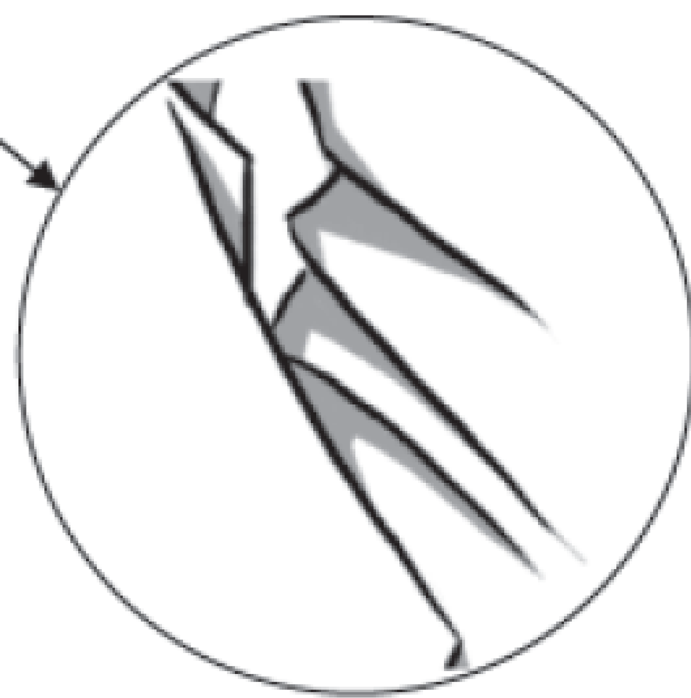


**9** 擦去多余的线条，一个双手插裤兜的男生绘制完成。7头身的男生在动漫成年人中是比较适中的男性身材，也比较常见。





眉毛高挑，紧闭嘴唇，加上人物双手插裤兜的姿势，使人物显得比较冷酷。



由于手臂撩起衣服插裤兜的动作，使衣服层叠在一起而产生了褶皱效果。

## 6.3.8　男性6头身

6头身的男性身材通常是描绘上中学以后的男孩角色，这样的头身比例使角色看起来更加青春有活力。下面用实例进行讲解。



1 用线条简单地勾勒出人物双手环胸的站立姿势。





2 用线条勾勒出人体的大概轮廓。6头身的男性身材显得比较矮小。





3 在上面草图的基础上，大概绘制人物的头发和衣服的样式，以此来确定人物在画面中的位置。





4 继续刻画人物，将五官绘制出来。擦去多余的线条，使画面中的人物线条看起来干净、清晰。





## 整理画面



**5** 整理画面，绘制人物的头发和衣服。注意手臂的动作绘制要正确，褶皱要随着手臂的动向来绘制。





**6** 绘制人物的五官，为人物的头发和衣服添加阴影，增强人物的立体感和画面感。





**7** 继续绘制人物的裤子和鞋子。这是一个仰拍的视角，所以腿部显得特别修长。





**8** 为腿部绘制阴影。注意裤脚的阴影要根据褶皱的方向来绘制，阴影由深到浅变化。



**9** 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个双手环抱胸前的男生出现在眼前，6头身的角色给人以青春向上的感觉。



绘制五官时，因为透视关系，人物的下巴显得比较长。





注意鞋子的绘制，因为透视关系，鞋后跟比较短，几乎看不到。

# 6.4　不同身材的绘制案例

人物的体态随着年龄的变化而变化，并且存在着较大的个体化差异。在漫画中会有不同体态的人物角色设定，从各种不同的体态中也可以看出人物的差异性。下面看看不同身材的人物绘制案例。

## 6.4.1　清瘦身材

清瘦的身材给人以骨感、高挑的感觉。下面用实例进行讲解。

1 用线条简单地勾勒出人物站立的姿态。

2 细化人物形体，将人物骨架突出的地方绘制出来。

3 为人物添加简单的衣服，绘制出人物的五官和头发。

4 继续刻画人物的细节部分，整理画面，擦去多余的线条。

圈内均为显示人物消瘦最明显的地方。

## 6.4.2　强壮身材

强壮的身材通常用来表现男性的身体，但少数女性中也会有。强壮的人物身体粗壮结实，肌肉发达，给人健壮、有力的感觉。下面用实例进行讲解。



**1** 用线条简单地勾勒出人物抛物体的动作。






**2** 根据线条绘制人体的大概轮廓。







**3** 细化人物的身体，将人物的五官和身体各部位能突显肌肉的地方绘制出来。





**4** 继续刻画人物的细节部分，添加头发，整理画面，将多余的线条擦去。



## 6.4.3 肥胖身材

肥胖的人物因为脂肪很多，使得身体部分的结构有所变形，所以要把握好人物肥胖变形的特点。下面用实例进行讲解。





1 用线条简单地勾勒出人物站立的姿势，因为肥胖的人物腰圆体宽，所以骨架也比较宽。






2 根据线条简单地勾勒人物的轮廓。肥胖的人物四肢粗壮，线条不够结实，给人以臃肿的感觉。

3 根据草图把人物的线稿绘制出来。整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。

# 第7章 人物动作的绘制技法

人物动作是表现人物性格最直观的一部分，所以绘制活灵活现的人物要靠人物的肢体语言来表现人物的个性。本章内容将讲述如何绘制人物的动作、动作的表现技法和7种基本动作的实例绘制。







# 7.1 漫画人物动作的典型案例

在绘制人物的动作时，一定要清楚人物四肢的大概位置、人物的身体所朝的方向，构思人物的基本动作后再进行细化绘制。下面通过人物的基本动作来进行实例讲解。

## 7.1.1 绘制人物动作的基本方法

绘制人物的动作可以说是一大难点，人体的结构和透视关系都要把握好，要使人能够准确地判断出人物的动作。

1 大概地绘制出人体结构图，将人物的四肢关节用圆圈标出来。

2 根据人体结构图绘制出人物大概的形体，人物为一个几何图形。

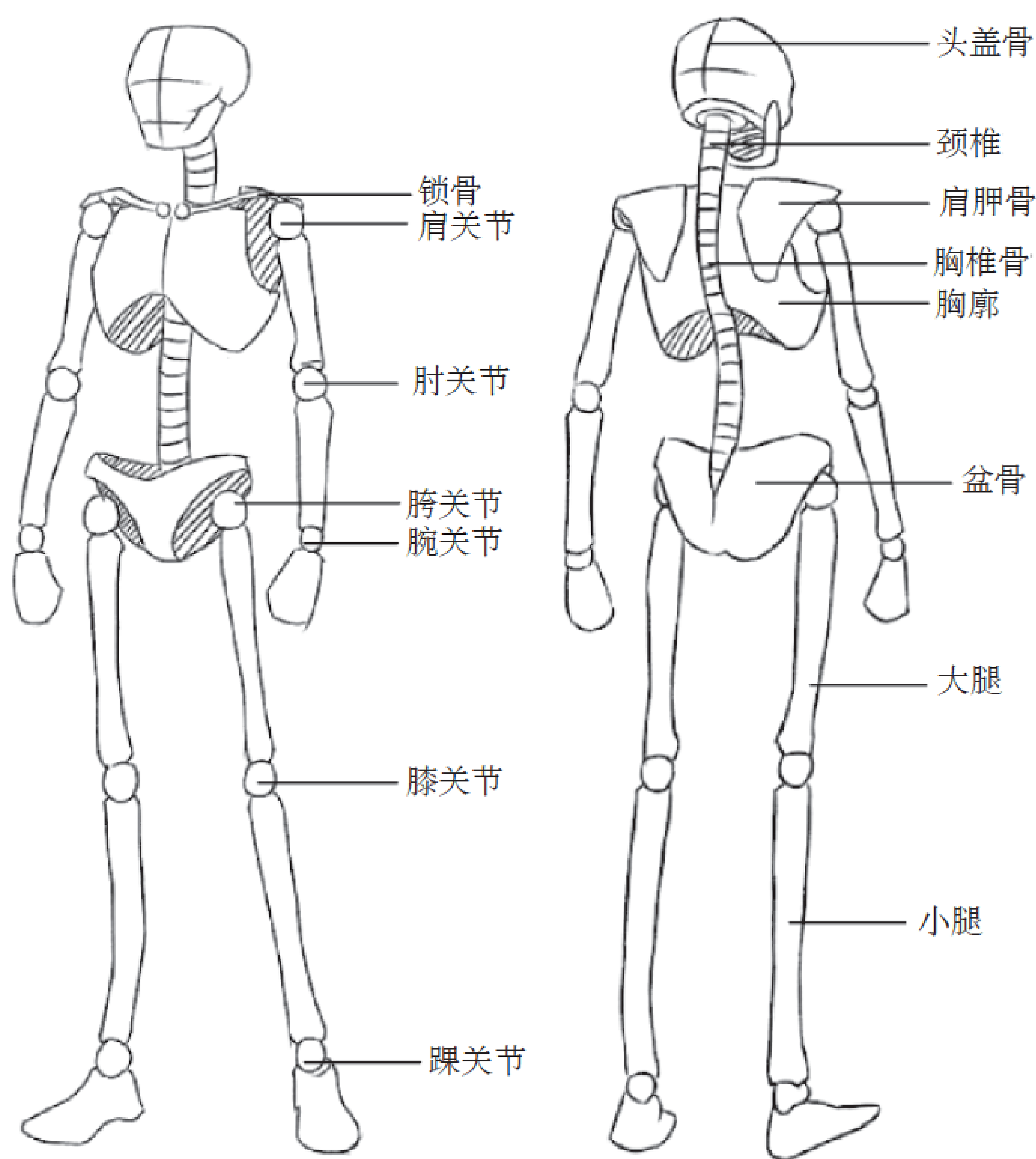
3 在前面草图的基础上将人物的肌肉绘制出来。

4 刻画人物的局部，并添加细节部分，擦去多余的线条。

5 细化人物的眼睛，视觉上肩膀是看不见的，只看到两只手臂一前一后的动作。

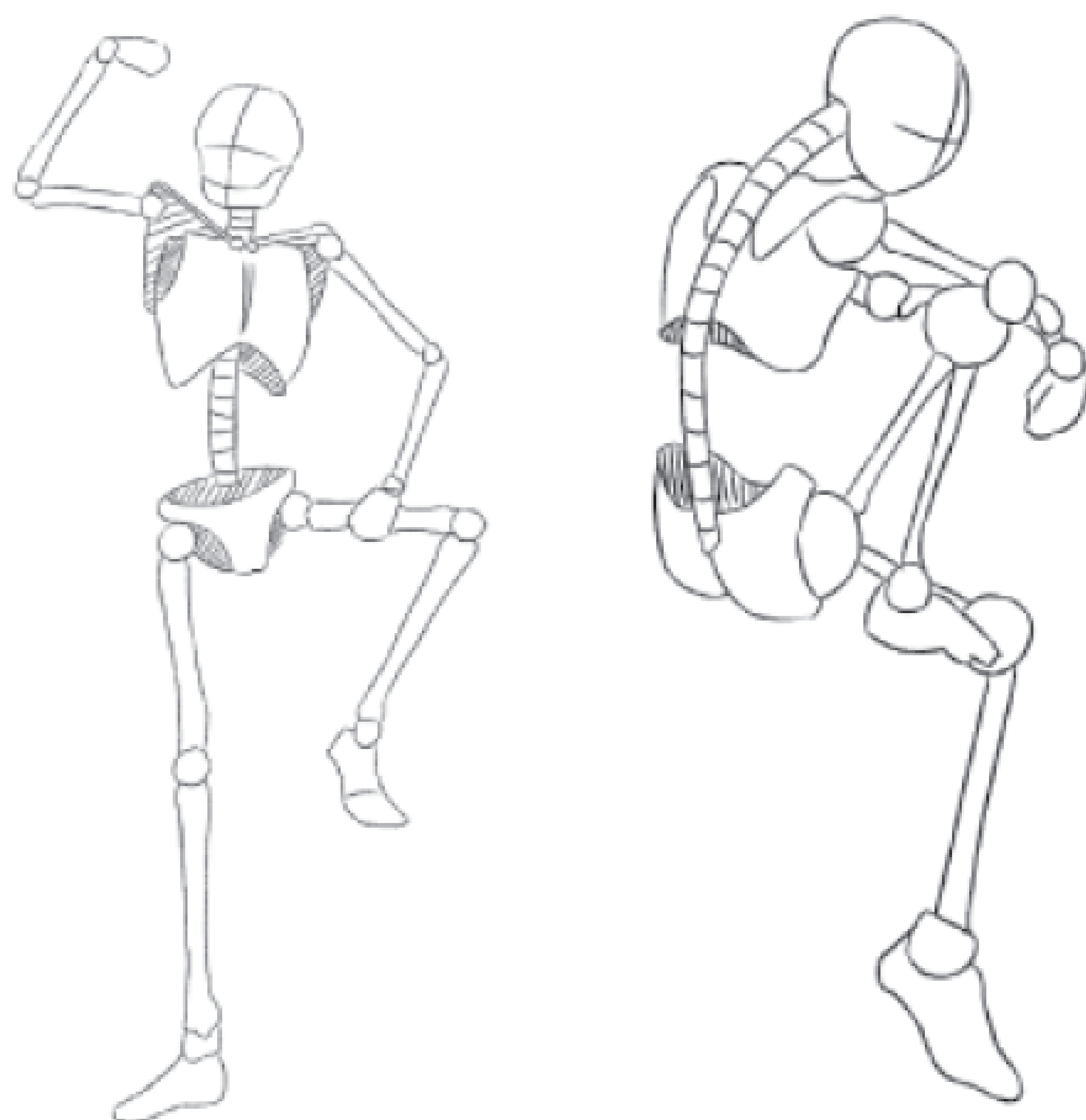
## 7.1.2　人体活动的关节点

人物的动作造型是根据人体各大关节的运动来体现的。因此，了解人体的各大关节也是画好人物的基础。



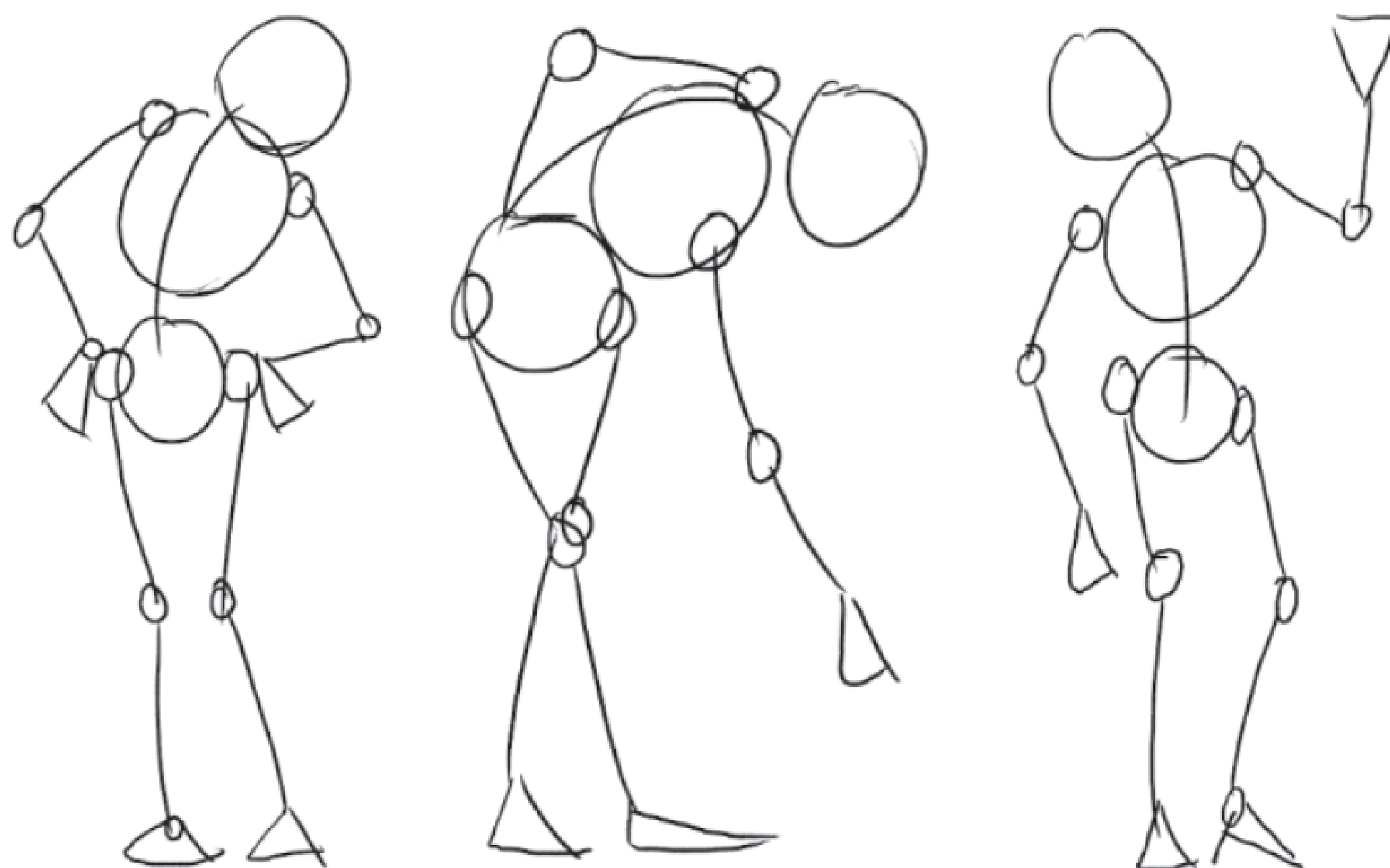

**人体主要关节部位示意图**

掌握好这些重要的肌肉和关节并学会灵活运用，熟记人体的重要关节点，了解人物的骨骼结构，就可以创造出人物不同的造型。

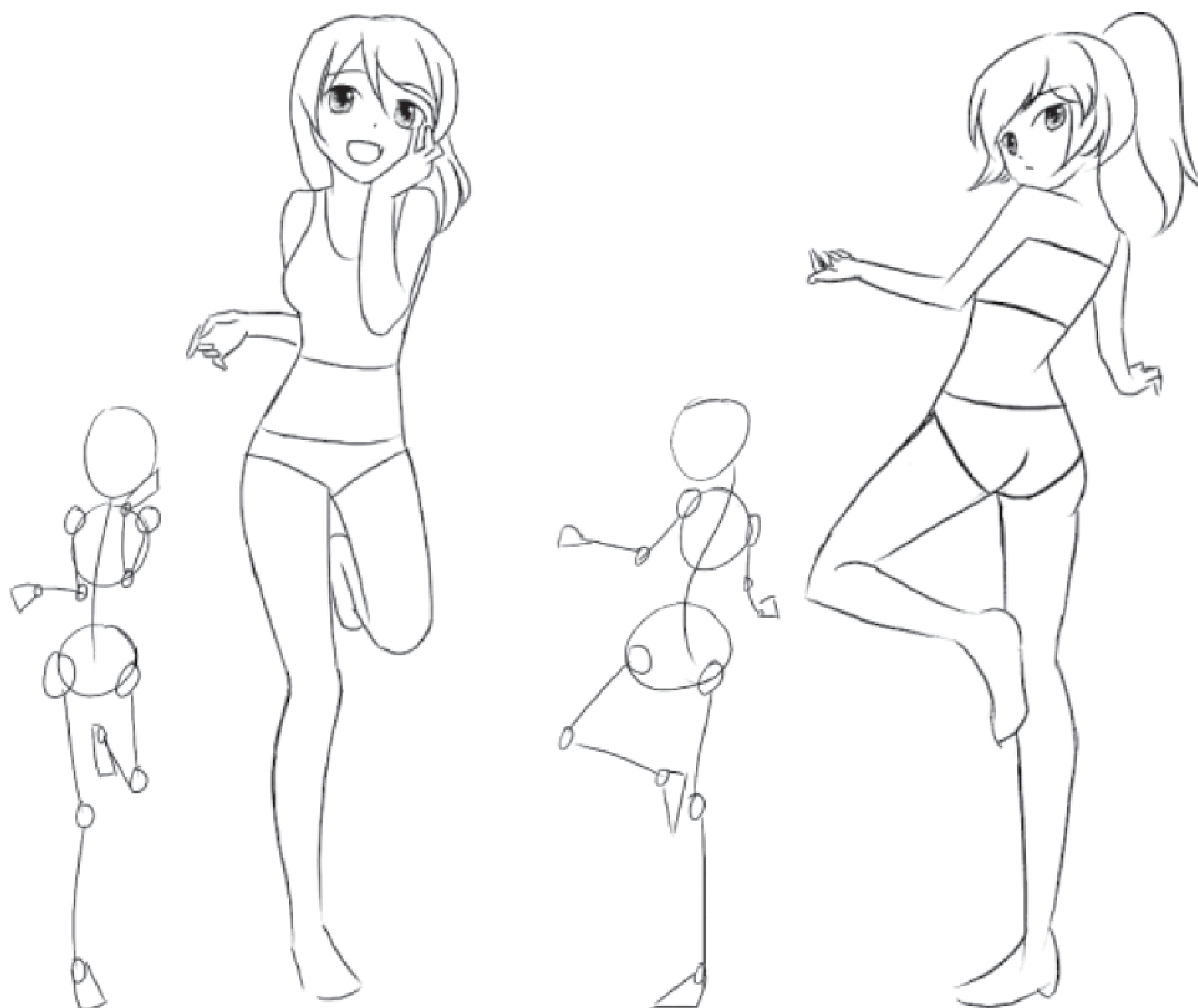


### 7.1.3 人体的扭转

熟悉了前面关于人体部位的运动，那么结合前面的知识点，绘制人体各种不同方位的扭转。



下面为人体扭转的动作展示。



# 7.2　漫画人物的基本动作姿势

绘制人物的基本动作中有站姿、坐姿、走路、跳跃、躺姿、跪姿和弯腰，还有俯卧、侧躺等。下面将人物的基本动作以实例的方式来进行讲解，希望读者能够熟练掌握。

## 7.2.1　站姿

站姿是以人物的两条腿为支撑点，在原地站立的姿势。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图





## 整理画面



**5** 整理画面，绘制出人物的头部和上半身部分。注意头发的走向要正确，衣服的褶皱要根据人体的动向来绘制。

**6** 绘制人物的眼睛，为头发和衣服添加阴影，注意整体阴影的方向是朝左边的。





**7** 绘制人物的下半身，因为是站立的姿势，人物的裤子笔直，裤脚表现出一些褶皱，使裤子的立体感增强。

**8** 绘制阴影，增强人物的立体感和画面感。注意绘制裤子的阴影时要根据光源的方向正确地描绘出来。

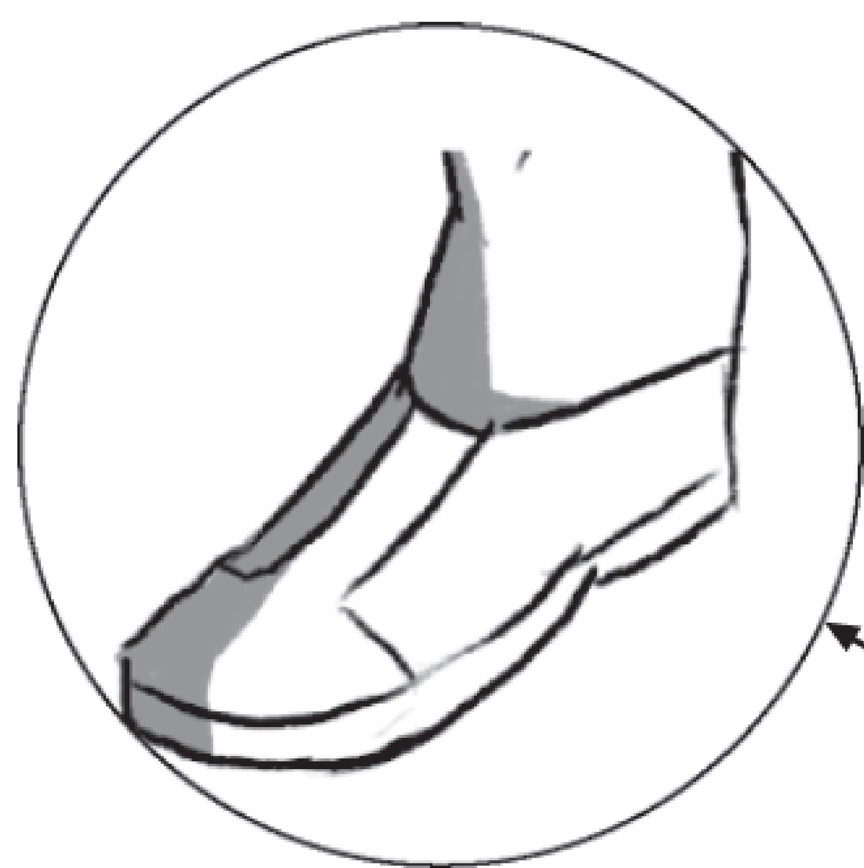


**9** 整理画面，将多余的线条擦掉，最终效果图完成。这是一位站立的青年人物，人身比例为8个头身，直立站着使人物看起来挺拔、修长。



绘制五官时注意要区分人物的性别，男性的五官比较立体，眼睛修长。





光源是从人物的右边照射的，所以左边的阴影会更强烈一些。

## 7.2.2 坐姿

人物的坐姿就是以人物的臀部为重心，两腿为支撑点的姿势。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物坐在地上的姿势。





2 将人体的轮廓绘制出来：两膝靠拢，一只手着地，另一只手自然地弯起。





3 在前面草图的基础上进一步刻画人物身体的细节部分，整理画面，将不必要的线条擦掉。





4 绘制人物的五官、头发和衣服。大概勾勒出外形衣饰的轮廓，注意人物的手部动作。



## 整理画面



5 整理画面，绘制人物的头发、五官和上半身，绘制头发时要注意头发的层次感，绘制的线条要流畅。





6 绘制阴影。人物的光源是从上而下的，所以阴影部分在人物的下边，绘制时一定要注意阴影的方向要一致。





7 绘制人物的下半身，绘制裤脚的褶皱时要注意褶皱的表现，人物的脚部要根据前面的知识点正确地绘制出来。



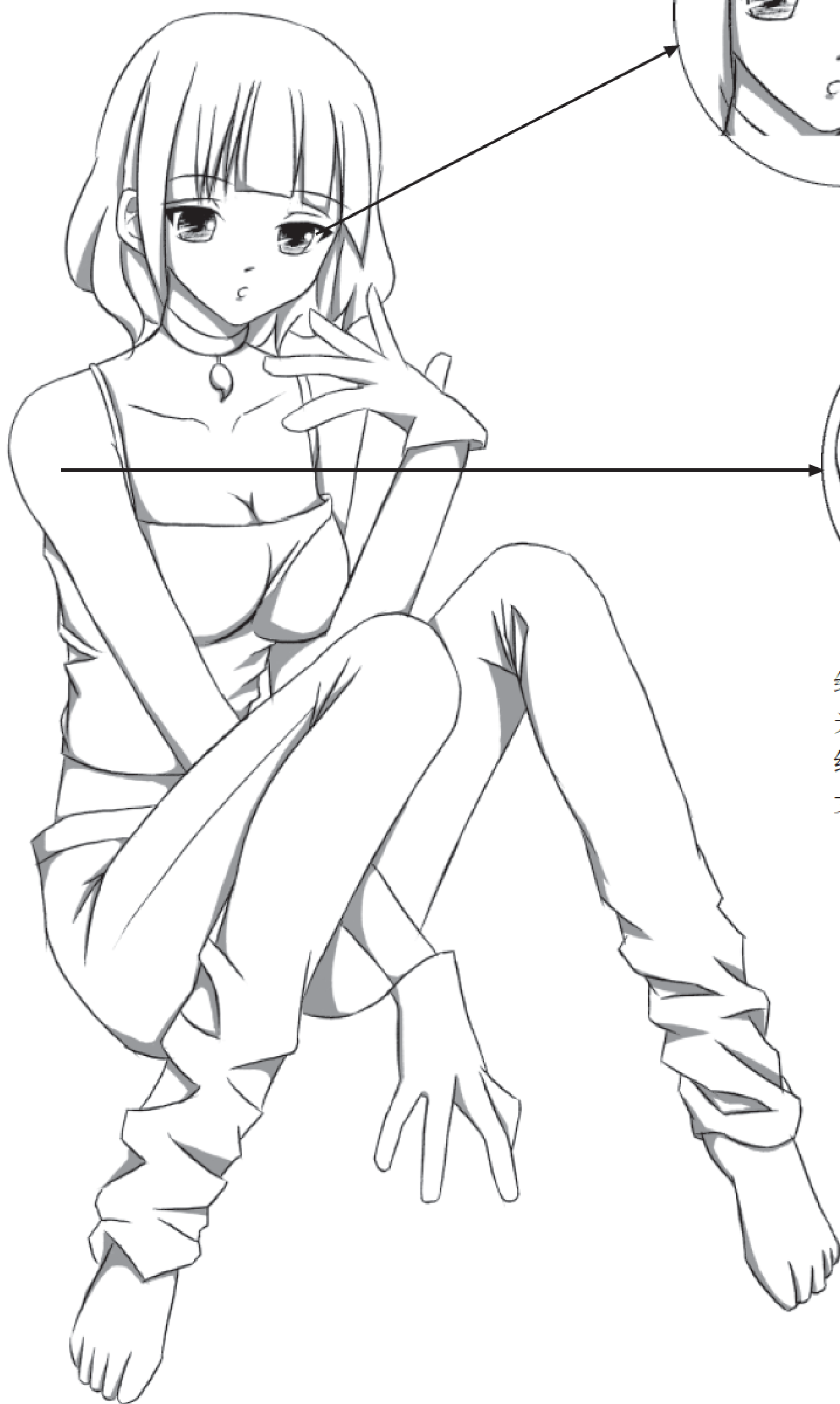


8 绘制人物的裤子和脚的阴影，这样人物的立体感和画面感增强，使人物看起来更加自然、生动。





**9** 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个性感女孩自然地坐在地上，两膝靠拢，一只手着地，在呆呆地想着什么。

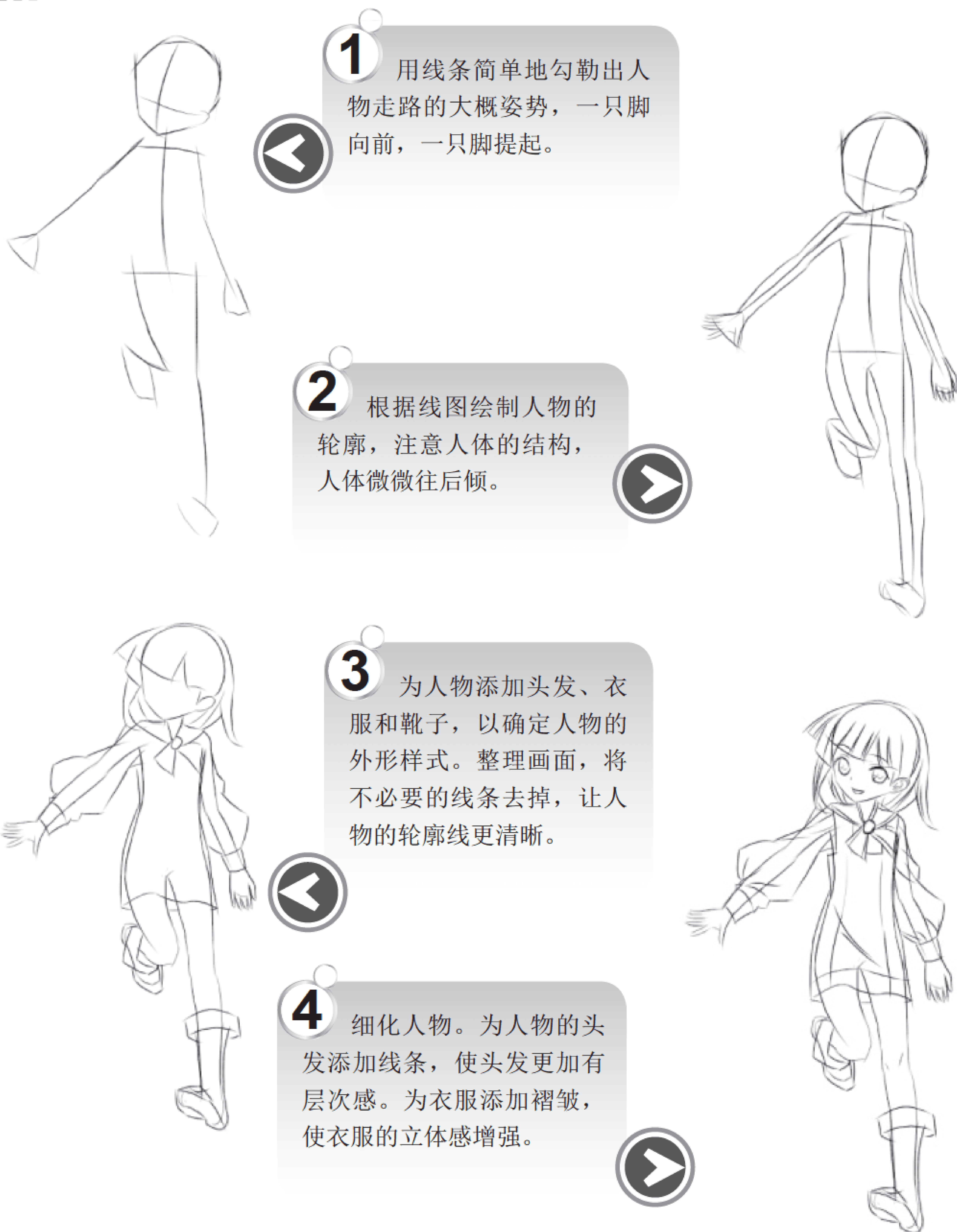


绘制人物的眼睛时，注意高光方向要一致。女性肩膀的线条比较圆滑，可以体现出女性的柔美。

## 7.2.3　走路

在动漫中人物走路通常是两只脚一前一后，以人物的身体为中心点进行运动的方式。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



## 整理画面




5 绘制人物的头发和五官。绘制头发时线条要流畅，每缕头发都不一样，衣服的褶皱要表现正确。



6 为人物的上半身添加阴影，光源的方向是从上往下照射的，所以人物的阴影应该出现在下边。





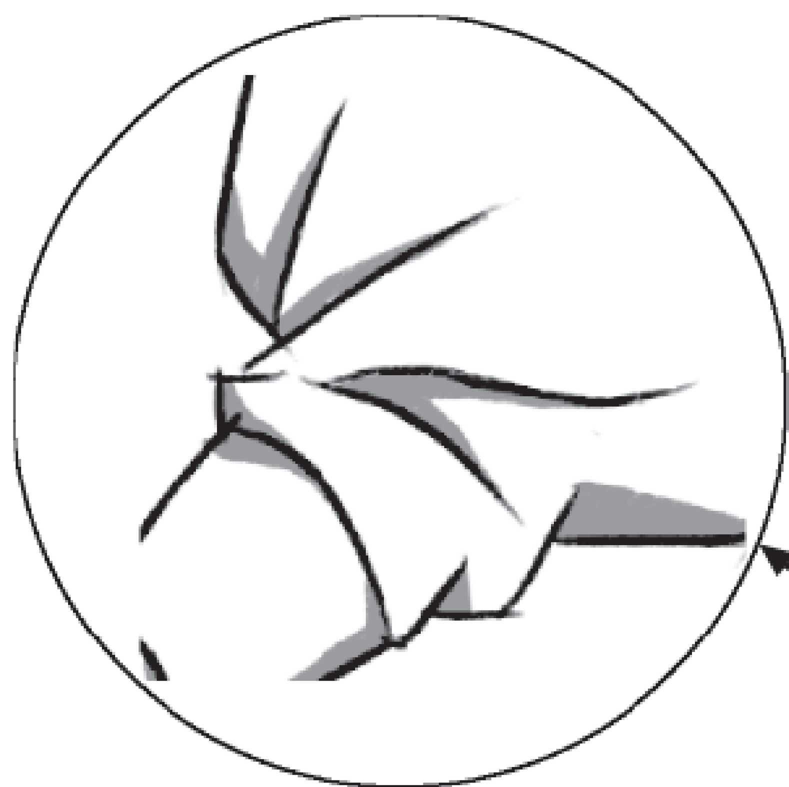

7 将人物的整体绘制出来。注意衣服的褶皱变化和双腿的运动变化，右腿抬起造成的透视关系要表现正确。



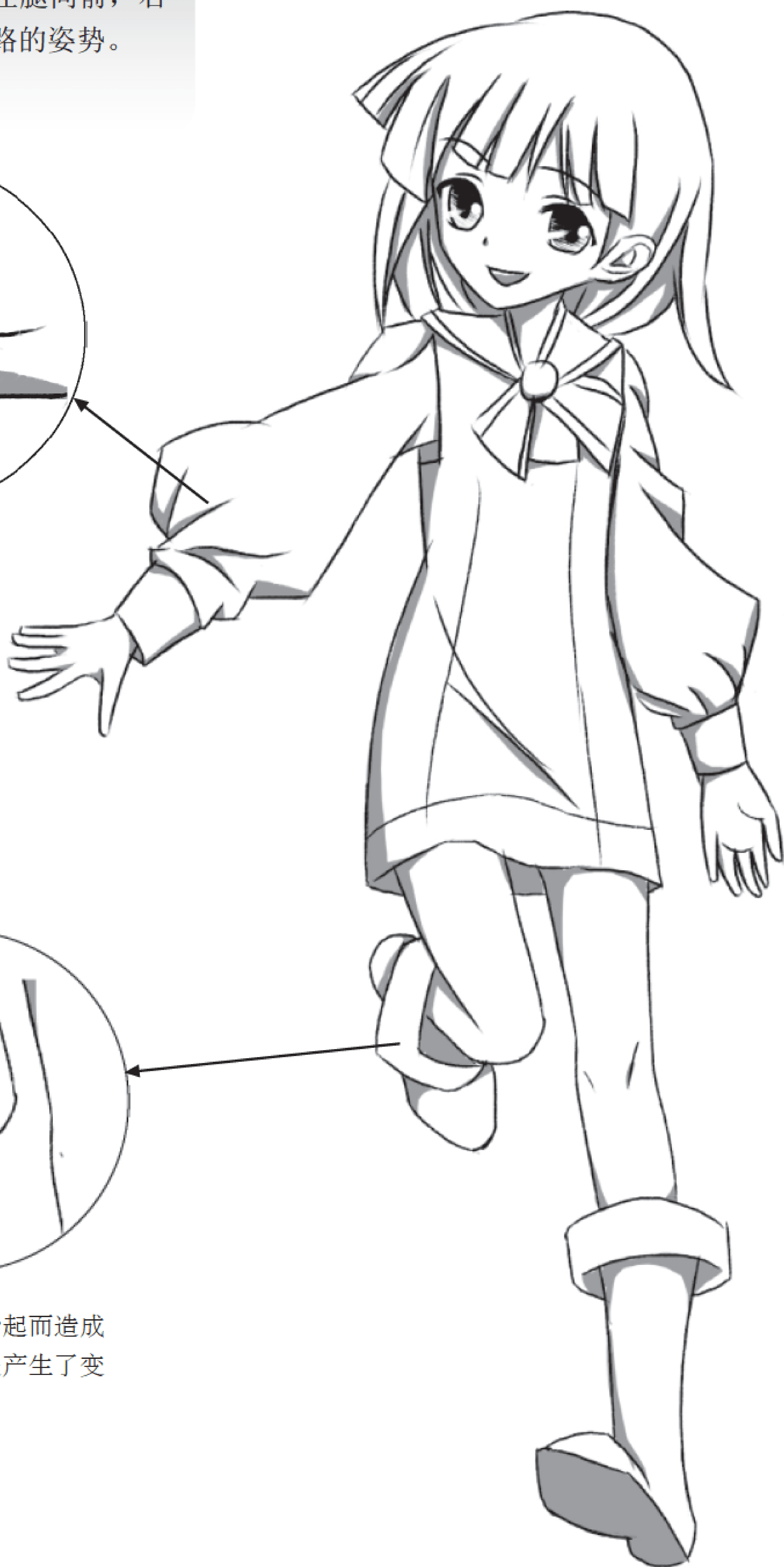
8 绘制衣服和腿部的阴影，人物的裙子内和鞋底都布满阴影，这样人物的立体感更加强烈。



**9** 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。小女孩左腿向前，右腿抬起的动作表现出走路的姿势。



这是动漫人物中特别的服装造型，注意褶皱效果要根据光源的照射正确地表现出来。





要特别注意因右腿抬起而造成的透视关系，使小腿产生了变短的视觉效果。

## 7.2.4 跳跃

跳跃就是人物利用双腿的弹起而离开地面的瞬间动作，绘制时要注意人体线条的美感程度。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跳跃的姿势，这是一个侧面的角度，因为透视关系，人物的左手比较小。





2 将人体的大概姿势勾勒出来。注意身体结构，因为近大远小的透视关系，左手要比右手小。





3 为人物添加头发和衣服的大体样式，以确定人物在画面中的位置，注意衣服因为跳跃运动而产生的变化。





4 绘制人物的五官，细化人物的头发和衣服的褶皱。整理画面，去掉底层的线稿，使人物的轮廓更加清晰。



## 整理画面



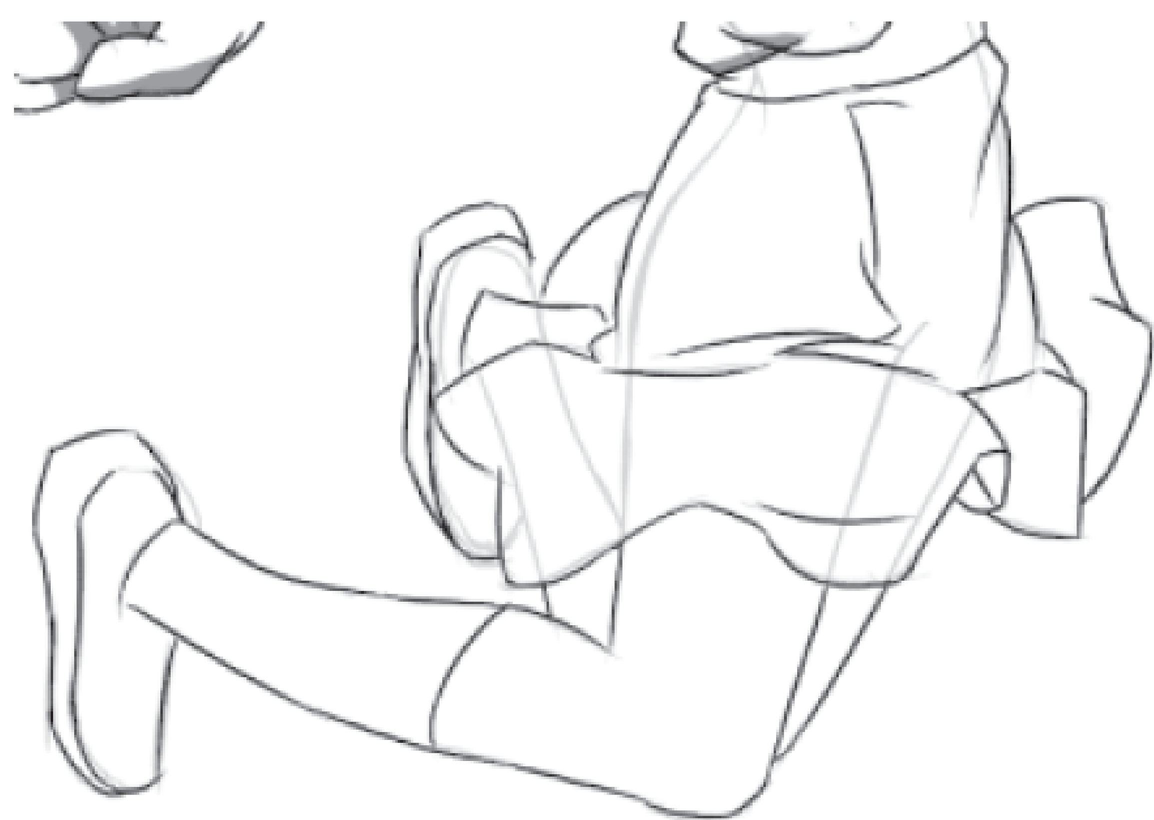


**5** 整理画面，绘制人物的头发和上半身。注意线条的流畅性和人物五官的绘制。

**6** 将人物的眼睛绘制出来，为人物添加阴影。注意要根据光源的变化绘制出人物的阴影部分。





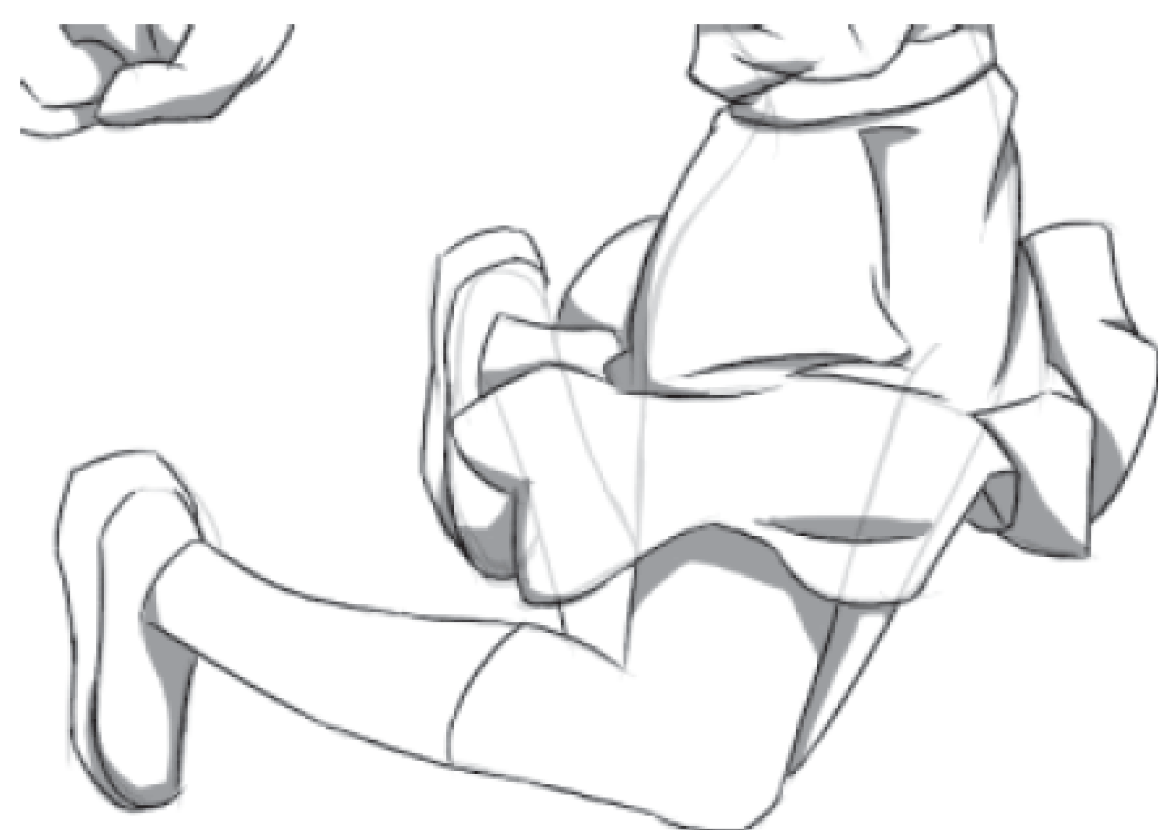




**7** 绘制人物的裙子、腿和鞋子。注意裙子的动作变化和褶皱的绘制，腿部的线条要柔美。

**8** 绘制阴影。光源是从人物的头顶部照射下来的，所以阴影应该在人物的下方。









**9** 整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。一个双腿弯曲，两只手撒开做跳跃运动的女孩绘制完成。





绘制五官时注意位置的正确性，可标十字线来进行绘制。因为透视关系，人物的左眼要比右眼小。



绘制人物的手臂时，因为透视关系，左手变小，所以注意手掌与手臂的连接要正确，线条美感要突出。

## 7.2.5　躺姿

以人物的躯干为重心而卧下的姿势就是躺姿。在动漫中，躺姿也是一种常见的动作。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



## 整理画面





5 绘制人物的头发和五官。因为是侧面的角度，所以人物的右眼要比左眼小。

6 绘制人物的阴影。为头发添加阴影时注意阴影的表现位置和方向，因为是顶部的光源，所以头发内布满了阴影。









7 绘制人物的下半身。绘制人物腿部时线条要流畅，这样两条腿才能体现出女性的柔美。

8 绘制阴影，阴影部分的方向要正确，这样才能增强人物的立体感和画面感。





9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个屈膝躺着的女孩绘制完成。这是一个侧面的角度，注意人物的肩膀和腿部的结构要表达正确。



绘制眼睛时，瞳孔的颜色要有虚实变化，高光方向要一致，这样绘制出来的眼睛更加有神。

绘制脚部的阴影时，脚踝不用明显地绘制出来，用阴影表现一下即可。

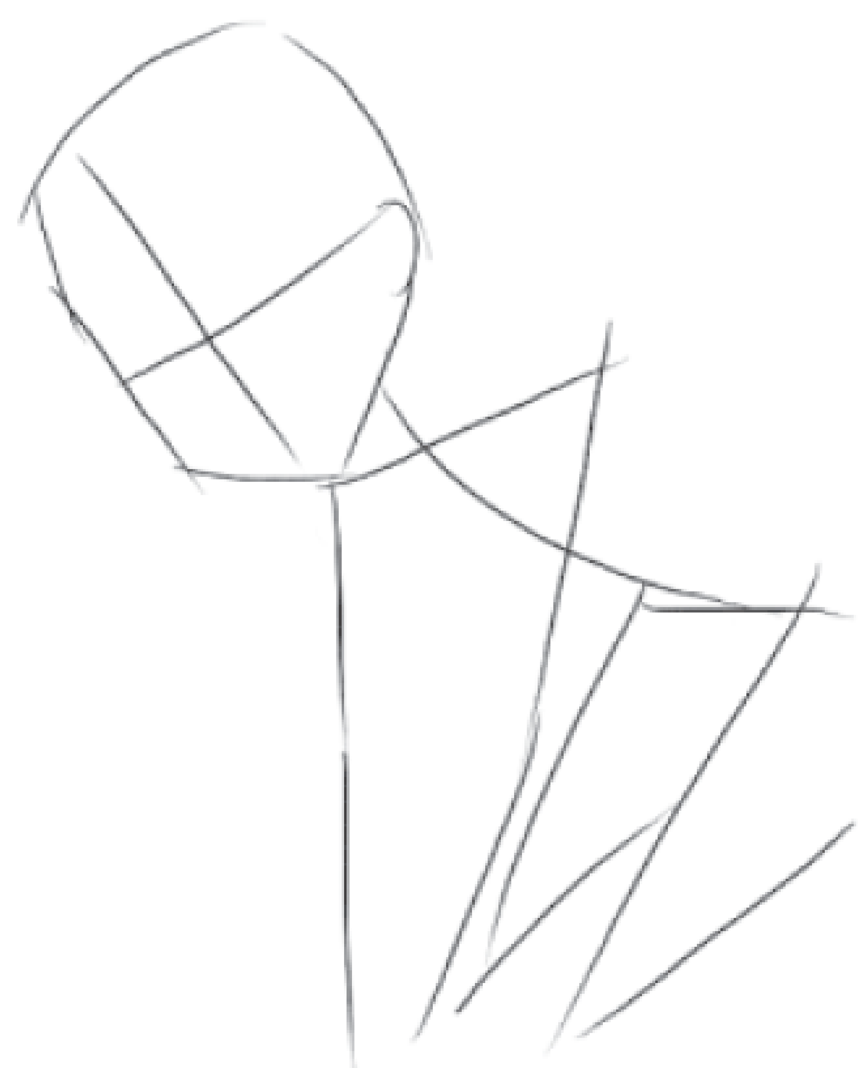




## 7.2.6 跪姿

跪姿就是两腿屈膝着地，以两条腿的膝盖为支撑点的姿势。在动漫中，跪姿也是一种常见的动作。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 简单地勾勒出人物姿态的大概样图，人物姿势为两腿跪在地上，两手撑着身体的上半身。

2 将人体的大概轮廓线条勾勒出来，人物的头部侧着脸，注意人物肩膀的绘制，透视关系要表现出来。



3 在前面草图的基础上绘制人物头发和衣服的大概样式，以确定人物在画面中的位置。



4 绘制人物的五官，细化人物的头发和衣服的褶皱，将人物的手指绘制出来。

## 整理画面



5 绘制人物的上半身。注意人物胸前的透视关系，俯身的动作使人物的腰身变短。





6 绘制人物上半身的阴影。头发阴影要正确地表现出来，额前的头发投下来的阴影也要绘制出来。





7 继续绘制人物的下半身。双膝和脚支撑着身体，所以脚趾弯曲，两膝并拢。





8 绘制衣服和腿部的阴影。注意光源的位置是在人物的右边，所以左边的阴影要多一些。





**9** 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。双腿屈膝、两手撑地、侧头微笑的女孩绘制完成。





注意人物的五官绘制，两只眼睛的结构要一致，但右眼因为透视关系要比左眼小一些。



双脚撑地时，脚的动态绘制要正确，注意因为光源的方向，阴影应该在左边。

## 7.2.7　弯腰

弯腰就是以人物的腰部为支点，人物的上半身往下弯的动作。在动漫中，弯腰也是一种常见的动作。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物弯腰的姿势，一只手撑着后面，一只脚向前弯曲的动作。

2 根据前面的线条将人体绘制出来，注意人物的身体结构要正确。





3 简单地绘制人物的外形，以确定人物在画面中的位置与比例。

4 细化人物的头发和衣服，绘制人物的五官样式。人物的大概形体绘制完成后，去掉多余的线条。





## 整理画面



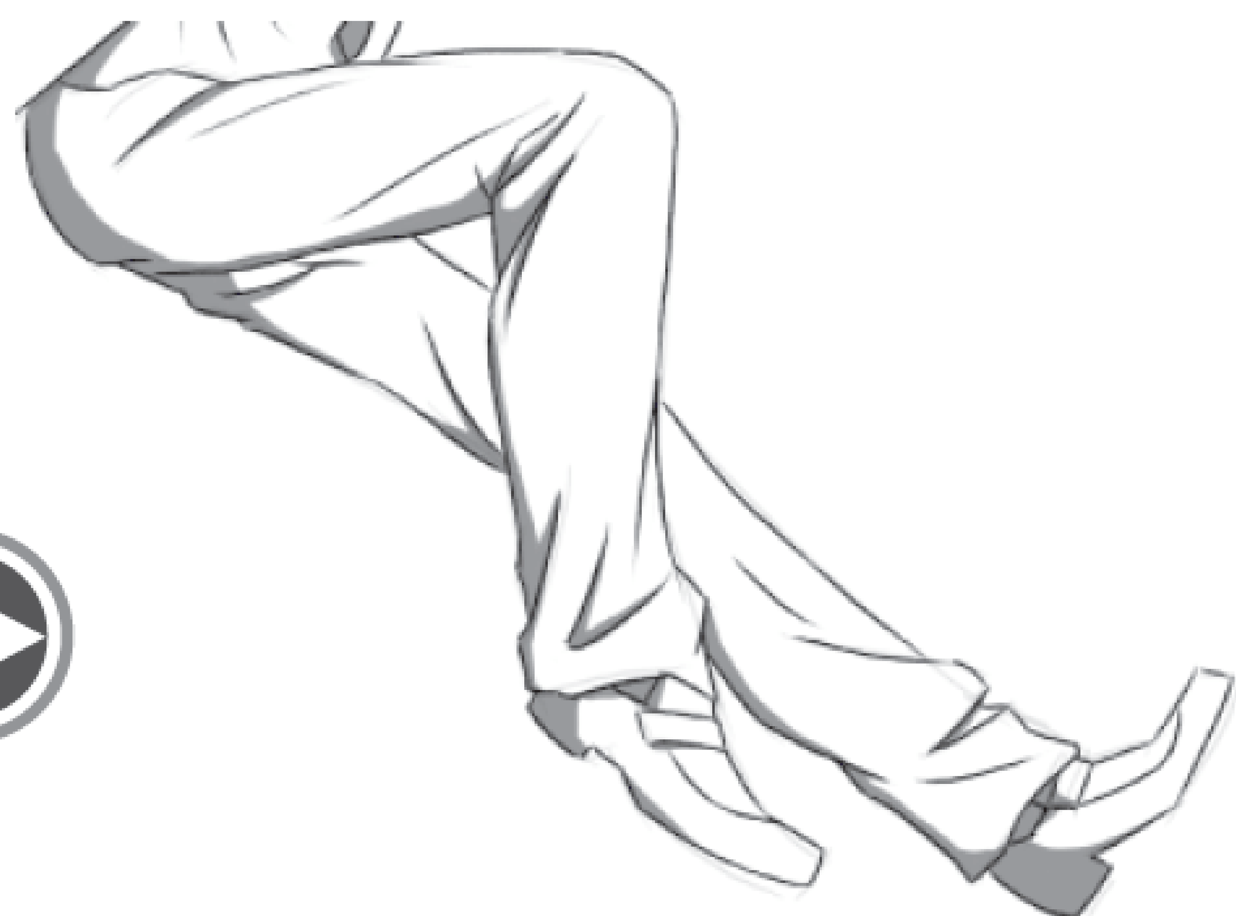
**5** 整理画面，在前面草图的基础上绘制人物的头部和上半身。注意男性的卷发绘制，每一缕头发的姿态都不一样。



**6** 为人物添加阴影。绘制阴影时要根据光源的方向进行绘制。外套内应该布满阴影，这样人物的立体感更加强烈。



**7** 绘制人物的裤子和皮鞋。注意裤子的褶皱要根据人物的动向来绘制，特别是弯曲后膝盖部分的褶皱。



**8** 为人物添加阴影，背光的部分要绘制出大面积的阴影，使人物的立体感增强，使画面更加丰富。

**9** 整理画面，将多余的线条擦去，最终效果图完成。这是一个对角线构图方式，所以人物的身体应该在一条线上。人物弯腰的动作使两条腿发生了变化，绘制这样的角度时一定要注意人物的透视关系，绘制错了就会使人物看起来很别扭。

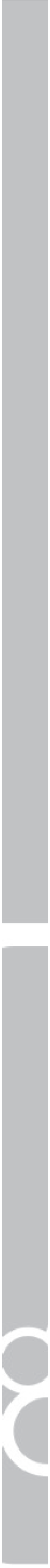


注意五官的绘制，因为是侧面的角度，额头、鼻梁、嘴巴和下巴呈现一个圆弧的状态。





因为画面的透视关系，人物的左肩变小、变短，绘制时一定要注意。



# 第8章 人物服饰的绘制技法

服装是人们生活中最重要的元素之一，在漫画中可以绘制出自己喜欢的衣服来搭配不同的人物。本章主要介绍人物服饰的绘制，主要包括衣服褶皱的绘制和应用，还有动漫中比较常见的服装类型，包括学生装、公主裙、女仆装、休闲服以及和服等，希望读者能够熟练掌握这些服装的绘制技法。





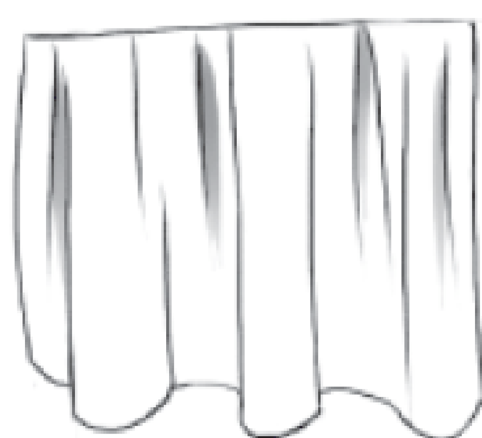


# 8.1 人物服装的基础知识

服装是人物除了发型以外的第二个重要标志，要想画出漂亮的衣服，除了要发挥想象力设计出好看的服装样式外，还要注意衣服上的褶皱效果绘制要合理恰当。下面就来了解一下有关褶皱的知识和绘制要点。

## 8.1.1 衣服褶皱的分类

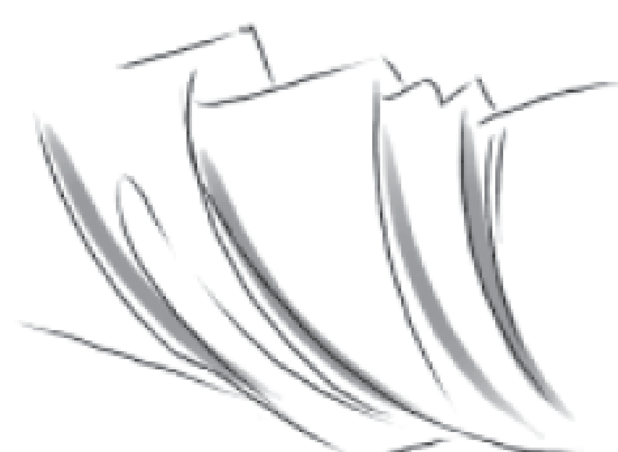
衣服的褶皱有很多种类，下面就一起来了解一下在不同状态下产生的褶皱样式。



下垂褶皱：垂直方向的褶皱比较均匀整齐，绘制时线条要流畅且角度不宜太大。



垂吊褶皱：一块布在不同的地方拉起形成的倒“八”字形状的褶皱，以弧度为主，被拉起的褶皱渐深。



拉撑褶皱：大多出现在筒状的布料中，两端同时向相反的方向拉伸所形成的褶皱，常出现在肩膀、大腿等位置。



集聚褶皱：布被扎在一起时，褶皱集中且密集，常出现在袖口、腰部等地方。



扭曲褶皱：布被扭曲时出现的发射状曲线形成的褶皱，常出现在手臂前后运动时连接衣袖的位置。



弯曲褶皱：筒状的布弯曲时出现在弯曲部位的褶皱，常出现在有关节的部位。



堆积褶皱：面料下垂后堆积起来的形成类似弹簧状的褶皱，常出现在袖口、裤脚等位置。



覆盖褶皱：覆盖在某物体上并显出该物体的形状，常出现在胸部、膝盖等位置。



拉伸褶皱：当布被较强的力量拉伸时出现的直线状褶皱，常出现在比较夸张的人物身上。

## 8.1.2　衣服褶皱的画法

褶皱的分类有很多，在不同的区域所表现的样式也不一样，我们首先要掌握它最基本的绘制方法，熟练后就可以根据不同的情况来绘制出恰当的褶皱效果了。







**1** 首先绘制人体结构图，圆圈代表人物的关节处，容易导致衣服出现褶皱的部位。

**2** 绘制人物的外形轮廓，可以简单地勾勒出褶皱的大体位置和走向。



弓形褶皱



交叉褶皱



弧形褶皱

**知识提点：**将褶皱、褶皱的交叉点和褶皱的中间部分加深、加粗一些，就能增强褶皱的立体感。

**3** 将人物的细节绘制出来，细化褶皱，使人物的衣服看起来更加立体。



### 8.1.3 衣服褶皱的应用

衣服的褶皱样式有很多，但都是有规律可循的，褶皱随着人体结构和运动的变化而呈现出多种样式，下图就是将不同的褶皱应用在不同的地方。

# 8.2　常见服饰的绘制

不同的服装可以区分出不同类型的人物，合适的服装不但能让人物显得更加美观，还能让读者对人物的年龄、身份和性格一目了然。

## 8.2.1　学生装

学生装就是学生穿的服装，在动漫中，学生装通常是以小西装为主，其款式如正式服饰一般正规。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 构思人物的姿势，用线条简单地勾勒出人物的坐姿，两腿自然地弯曲。

2 根据线稿绘制人体。注意人物的坐姿要自然，人体结构要正确。





3 继续绘制草图，绘制人物的外形轮廓，男生的学生装应该是西装的样式，所以大致绘制出西装的轮廓。

4 绘制人物的五官，为头发添加线条来增强头发的层次感，细化衣服，添加褶皱，增强衣服的立体感。







## 整理画面





5 根据前面的草图绘制人物的头部和上半身。注意西装的肩头是笔直的，要绘制出西装的硬感，肩膀的轮廓线要清晰。

6 绘制阴影。绘制头发的阴影时要明确区分头发的层次感，使头发的立体感增强，衣服的阴影要根据褶皱来绘制。









7 继续绘制出人物的下半身，西裤的褶皱随着人物的动作而变化。注意膝盖的绘制要体现出人物两腿自然地弯曲。

8 绘制阴影时要注意阴影的方向是朝下的，所以人物的大腿和脚背的上方是受光区，而脚后跟是背光的地方，所以应该布满大面积的阴影。





**9** 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个身着学生装的男孩绘制完成，学生装大部分是以西装的样式为主，西装的面料是偏硬性的，所以绘制这一类服装时要注意线条是比较粗黑，并且转角的地方比较尖锐，这样才能显示衣服的质感。



人物是侧着脸的，一边的眼睛被刘海遮盖，鼻梁也被遮盖了一部分，但这并不影响人物沉思的表情。

绘制头发的阴影时一定要注意阴影的方向，因为这是顶部的光源，所以头发的内部应该布满阴影。



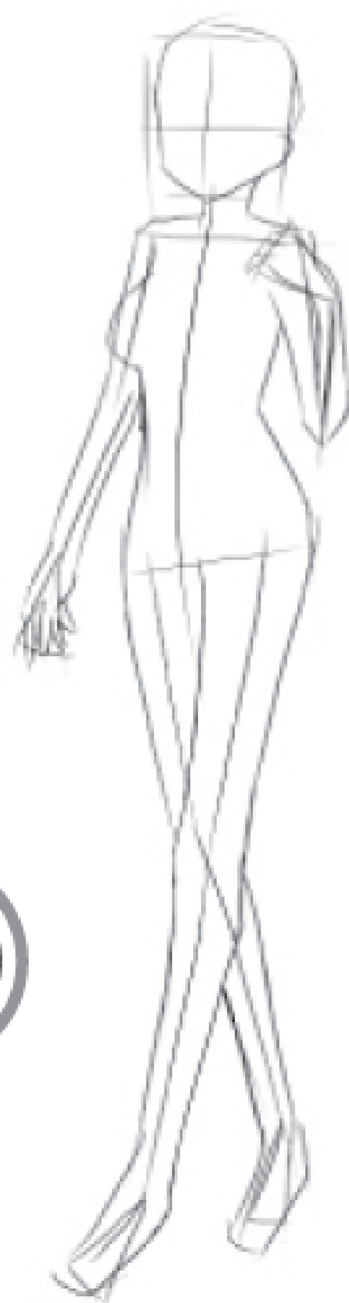
## 8.2.2　公主裙

公主裙的款式是比较华丽和高贵的，动漫中通常适用于贵族小姐一类的人物形象。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物正在行走的状态，一只手自然地向前，另一只手弯曲地搭在肩前。



2 将人物的身体勾勒出来。注意人体结构要正确，人物的臀部微翘，突出人物的身材。



3 根据人体勾勒人物的外形样式，头戴一顶太阳帽，身着公主裙，还搭配一双中跟的公主鞋。



4 细化人物，为帽子添加饰物，并为人物添加五官，再为头发添加线条，绘制出头发的层次感，细化人物的衣服和鞋子。

## 整理画面



**5** 整理画面，根据前面的草图绘制人物的头部和上半身，绘制头发时线条要流畅，人物的手臂动作要协调。





**6** 绘制阴影，使人物的画面感更加强烈。注意阴影的绘制，首先把握好人物的受光面，然后绘制出背光的阴影。





**7** 绘制出人物的下半身和裙子。裙子的款式比较独特，外面是敞开式的裙子，里面还有一件短款的打底裙。





**8** 添加阴影。裙内布满大面积的阴影，腿部的背光面也添加阴影。注意阴影的圆滑，这样双腿显得更加立体。

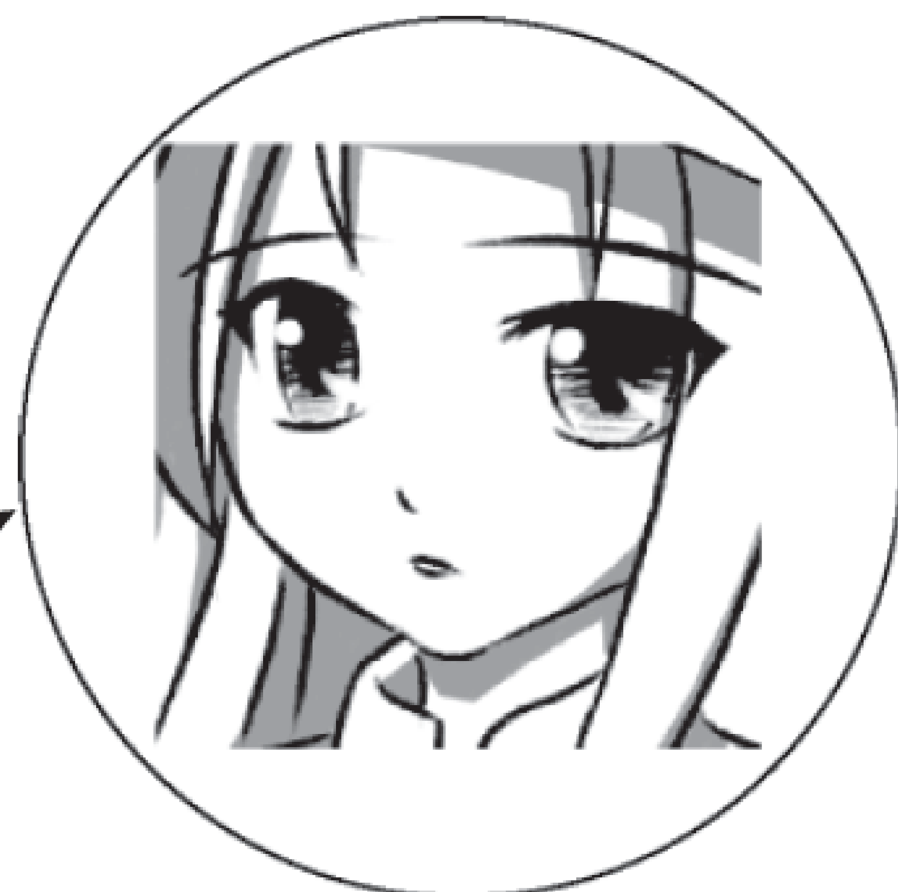


**知识提点：**公主裙的款式既复杂又讲究，常用于贵族小姐或宴会的礼服，衣服主要以蕾丝边、丝带、蝴蝶结来作为装饰，通常还配上头饰和公主鞋为一整套配饰。



**9** 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个头戴太阳帽，身着华丽公主裙的女孩正在向前走着，姿势优雅、高贵。





这是一个比较温婉的女孩，表情柔和，搭配一身公主裙使人物看起来更有气质。



公主裙通常搭配着蝴蝶结，胸前蝴蝶结的面料比较柔软，所以两边的布料是垂下来的。

## 8.2.3　女仆装

女仆装在少女漫画中比较常见，通常是女孩头戴白色蕾丝边的头饰和身围白色蕾丝边的围裙，蝴蝶结也是装束中的主要饰品之一。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图





## 整理画面

5 整理画面，在前面草图的基础上进行详细的刻画，注意人物眼睛的结构，眼角锐利，上眼眶比较黑。







6 为眼瞳填上颜色，注意瞳孔的虚实变化。为眼睛添加高光使人物更加有神。为人物绘制阴影，使人物的立体感更加强烈。





7 继续绘制人物的裙子和鞋，裙子的褶皱较深，折叠褶皱的下摆使裙子的立体感增强。





8 为人物添加阴影。绘制阴影时注意光源是从右边照射过来的，所以人物左边的阴影比较多。



**9** 整理画面，擦去多余的线条，一位身着女仆装、一只手拿着一个盘子，另一只手下垂的女孩绘制完成。女仆装顾名思义就是女性仆人所穿的工作服，在动漫中，女仆装也可以当作一种个性造型的装束。





女仆装的发饰，通常来搭配围裙。



绘制人物的眼睛时，要注意眼部结构呈倒梯形，瞳孔较大但不失人物的神色。



## 8.2.4 休闲服

休闲服就是平时所穿的衣服，依个人习惯来搭配衣服，并不像制服那样严谨正式。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的姿势，一只脚弯曲抬起，一只手向前。



2 根据线条将人体的形状绘制出来，整个人物微往后倾的姿势，头往右侧。







3 在上面草图的基础上绘制人物适宜的服装。这是一个比较慵懒的姿态，所搭配的衣服也比较宽松休闲。



4 细化人物，勾勒人物的五官出来，为衣服添加褶皱，这样可以使衣服看起来有层次感和立体感。



## 整理画面





**5** 整理画面，将人物的头部和上半身绘制出来，细化衣服的边缘，注意手的动作要表现自然。

**6** 绘制阴影，为瞳孔填上颜色，点上高光，这样使人物的立体感和画面感更加强烈。









**7** 继续绘制人物的下半身，紧身的牛仔裤搭配一双没扣上的靴子，使人物的慵懒气息更加强烈。

**8** 添加阴影，使单调的线稿顿时增加了一层厚重感，人物的立体感和画面感也更加强烈。





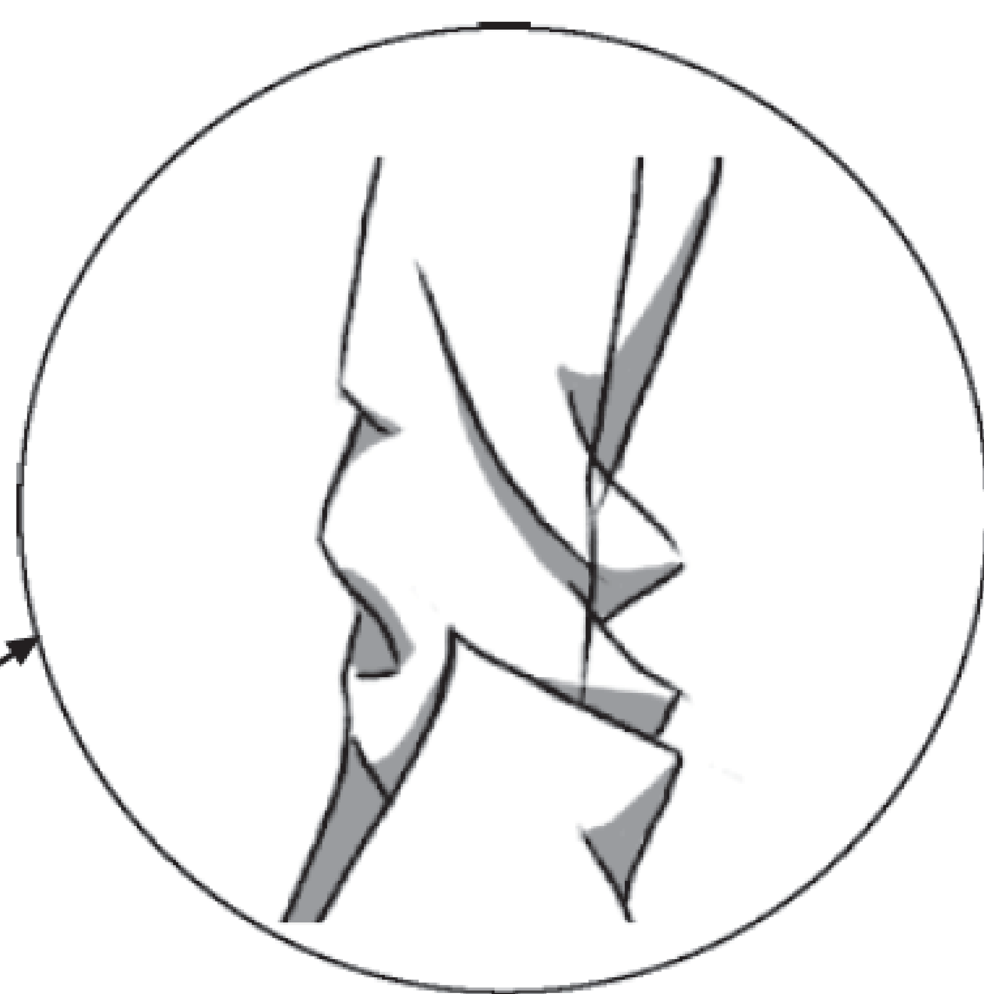


**9** 整理画面，擦去多余的线条，最终完成效果图。一个又高又瘦的街头少年，头戴着可爱的猫帽，一身休闲的服装配上慵懒的动作，顿时使人物生动起来。





少年的五官稍显圆润，眼神慵懒，但神色依在。



裤脚堆叠式的褶皱，在休闲服装里是比较常见的。

## 8.2.5　和服

和服在日本动漫中比较常见，是日本的一种民族服饰，通常是袖口宽大，裙摆较窄。下面用实例进行讲解。

### 绘制草图



1 简单地勾勒出人物的姿势，是一个站立的姿势，一手举起。

2 在线稿上勾勒出人物的身体，注意人物的身体结构。





3 在上面草图的基础上绘制出人物的外形样式，整理画面，擦掉底层的线稿，使人物的轮廓线更加清晰。

4 细化人物，为人物的头发添加线条，绘制出头发的层次感，并为衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强。





## 整理画面





**5** 绘制人物的上半身，绘制头发时注意线条要流畅，每缕头发都要不一样，头发的层次感要分明。



**6** 添加阴影，光源是由上而下照射的，所以根据背光的方向绘制出阴影部分。注意要由浅入深地绘制。







**7** 绘制裙摆和鞋子，绘制裙子时腰部的褶皱要绘制正确，要根据前面所讲的集聚褶皱的方式来绘制。



**8** 为人物添加阴影。绘制阴影时注意左边的阴影较多，褶皱部位的阴影比较密集。

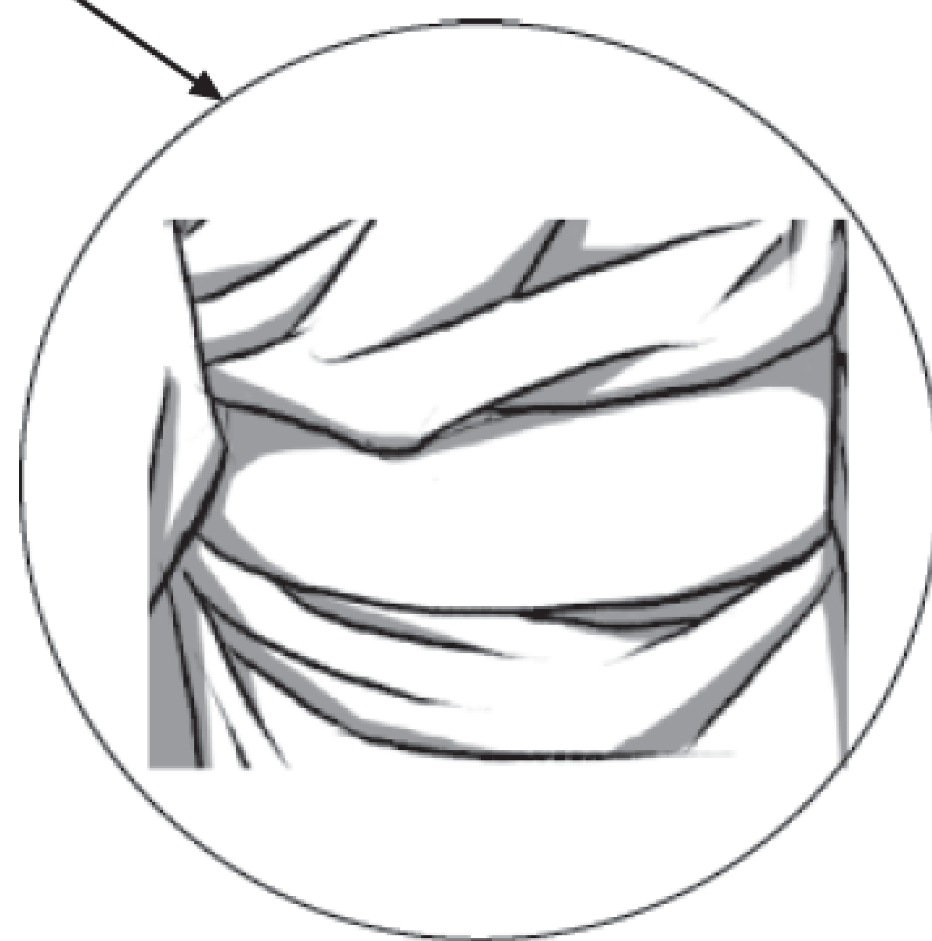


**9** 擦去多余的线条，一位身着和服的男士绘制完成。女士和服大部分都是以裙子为主，而男士的和服有裙子的样式也有裤子的样式，传统和服的样式比较复杂。在动漫中，非正式的和服是比较简易的，通常只有2～4层。

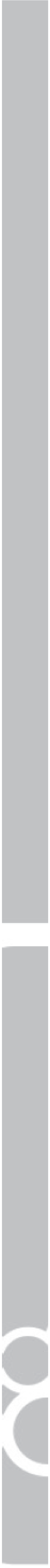




男士的手比较粗糙且消瘦，所以手背骨骼比较突出。



腰部的褶皱比较复杂，结合前面所讲的集聚褶皱和垂吊褶皱，正确地绘制出所要的效果。

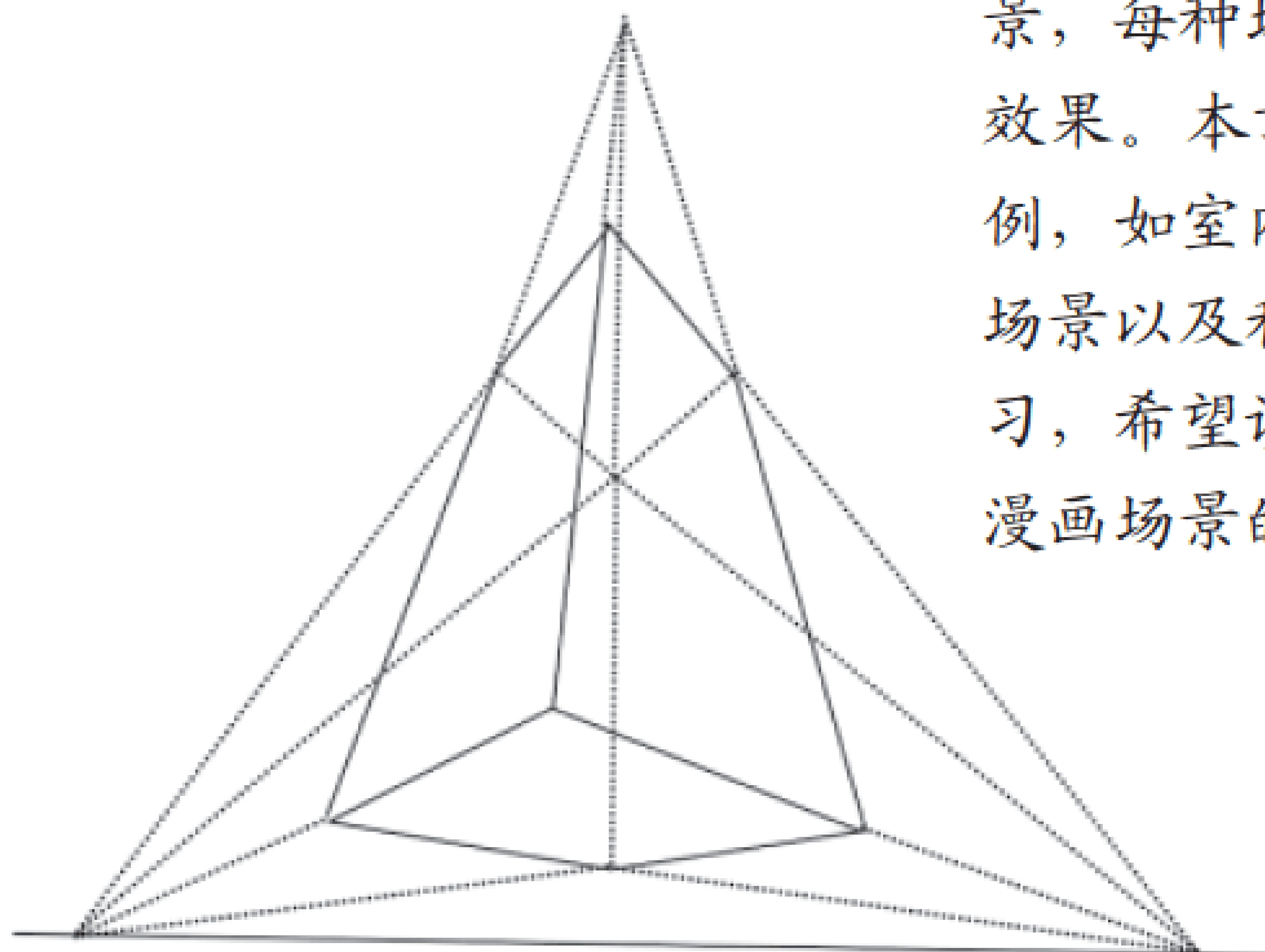


# 第9章

# 多种漫画场景的绘制



场景就是漫画中的背景，本章将详细地讲解透视的原理和4种不同场景的绘制。在动漫中，不同类型的漫画人物会搭配不同的场景，每种场景的搭配都会有不同的效果。本章内容有4个场景绘制实例，如室内场景、下雨场景、魔幻场景以及科幻场景，通过本章的学习，希望读者可以熟练地掌握多种漫画场景的绘制技法。

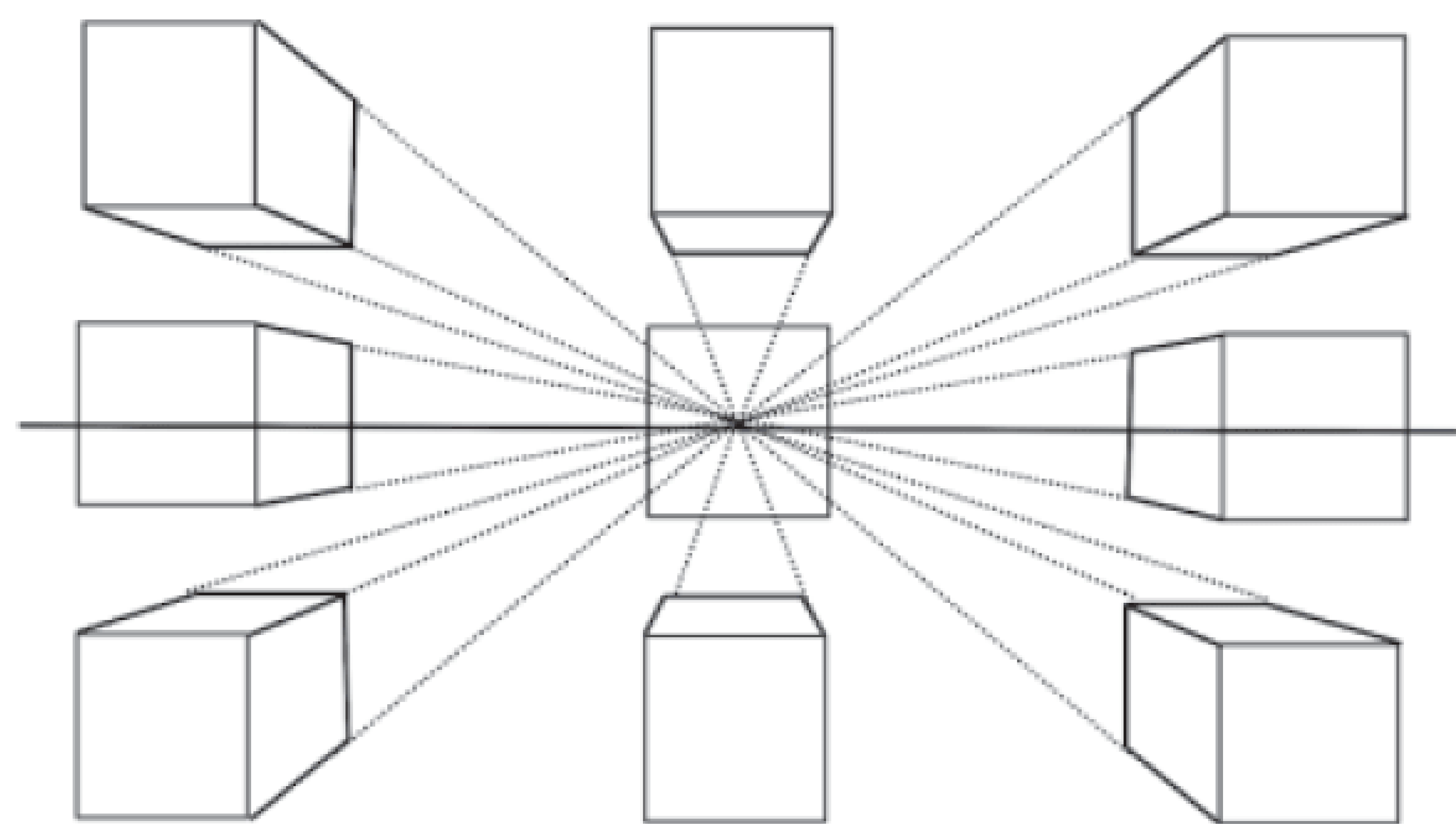


# 9.1　空间透视的基本原理

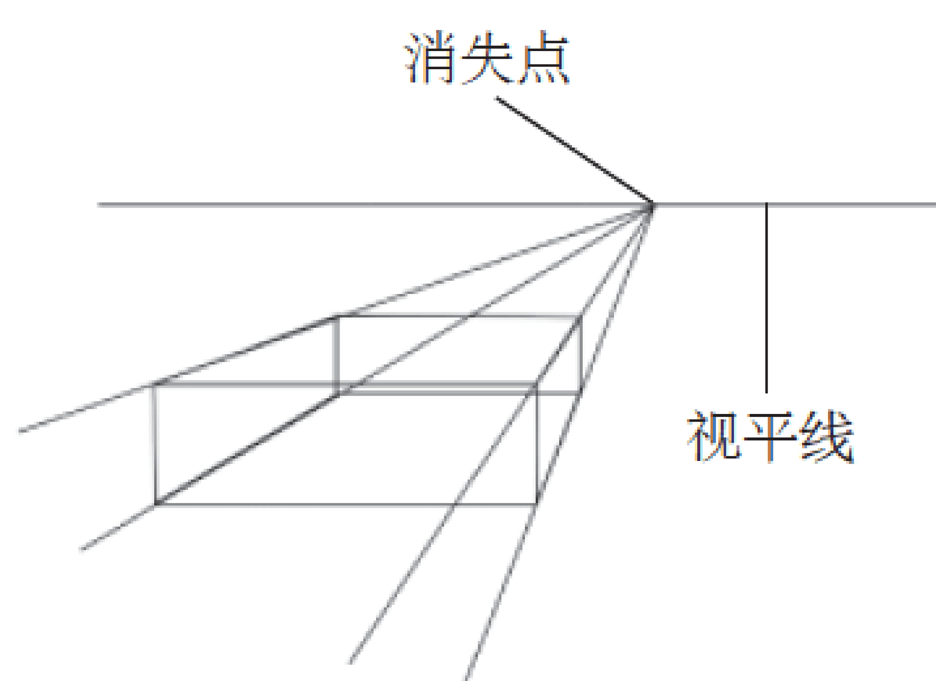
透视最初是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见到的景物准确地描绘在这块平面上，之后将在平面画上根据一定原理用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学，称为透视学。

## 9.1.1　一点透视

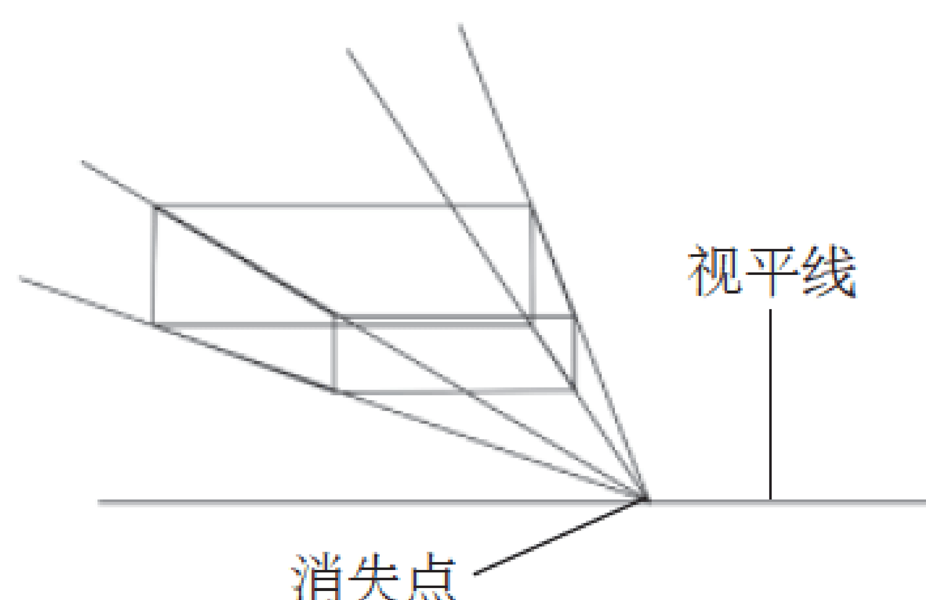
一点透视是一种表示空间远近深度的基础透视方式。在一点透视下，画面上所有的物体向远处延伸的线都汇聚于一个点，而没有延伸的线条则相互平行。



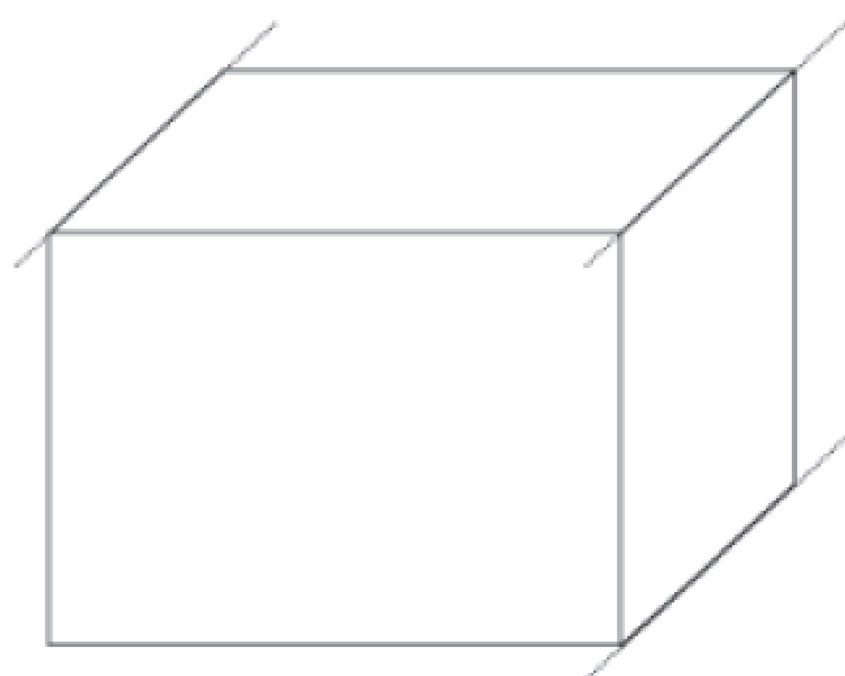
物体由多个面来表现出立体感，但是光有立体感是不够的，在真正的场景中物体最重要的是表现出一致的远近感。所以有物体延伸出来的线相交于一点，这个点叫作“消失点”。而消失点所在的直线叫作视平线。



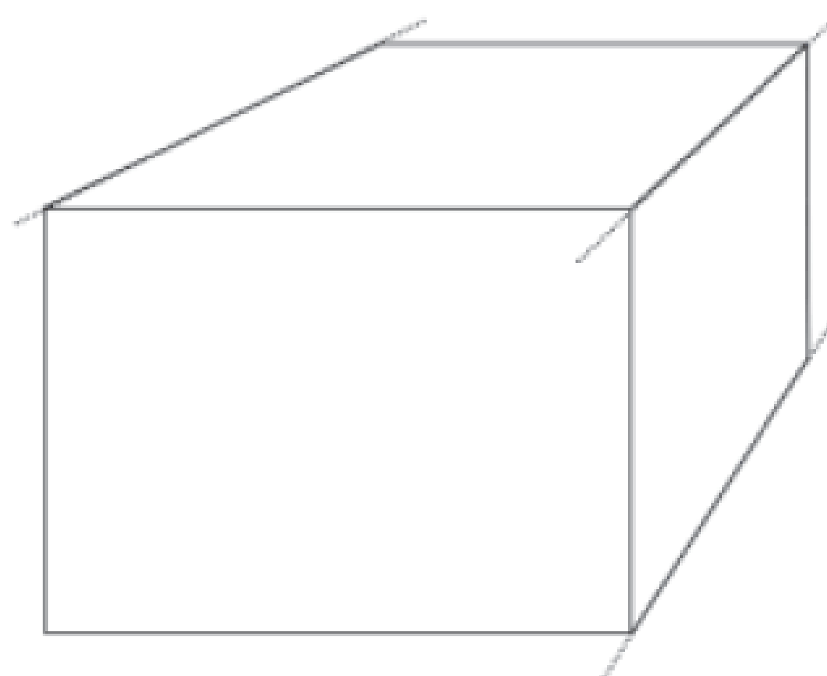

**在视平线以下的视角是俯视**




**在视平线以上的视角是仰视**



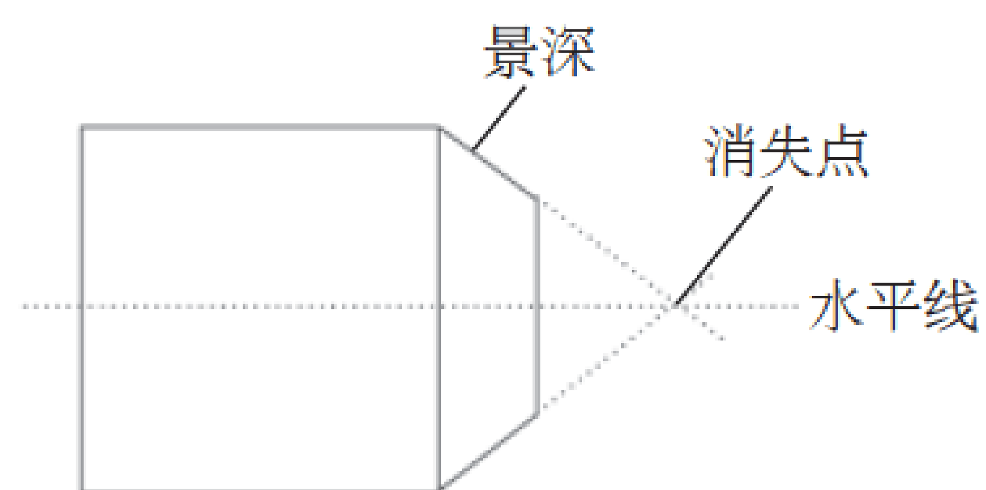
长方体露出三个面，所有的斜边均平行，虽然有明确的立体感，但是没有远近感。



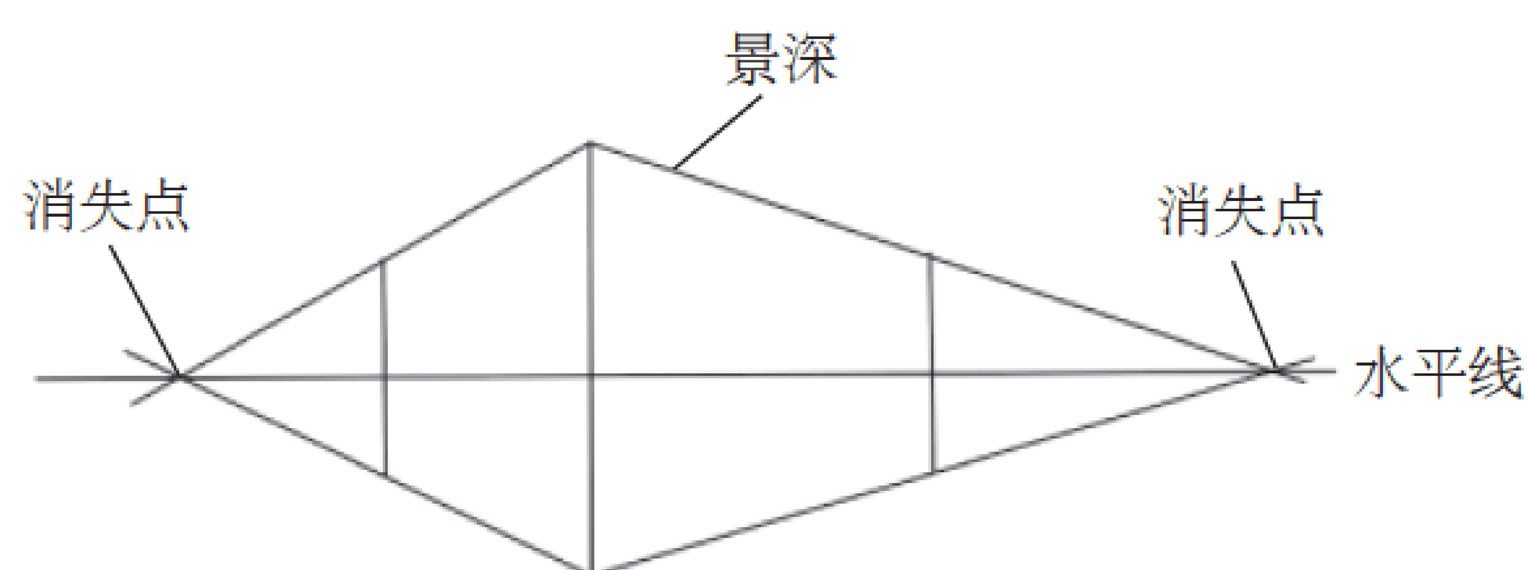
长方体露出三个面，所有的斜边之间成角度，像是要聚拢在一起，看起来有远近感。

## 9.1.2　二点透视

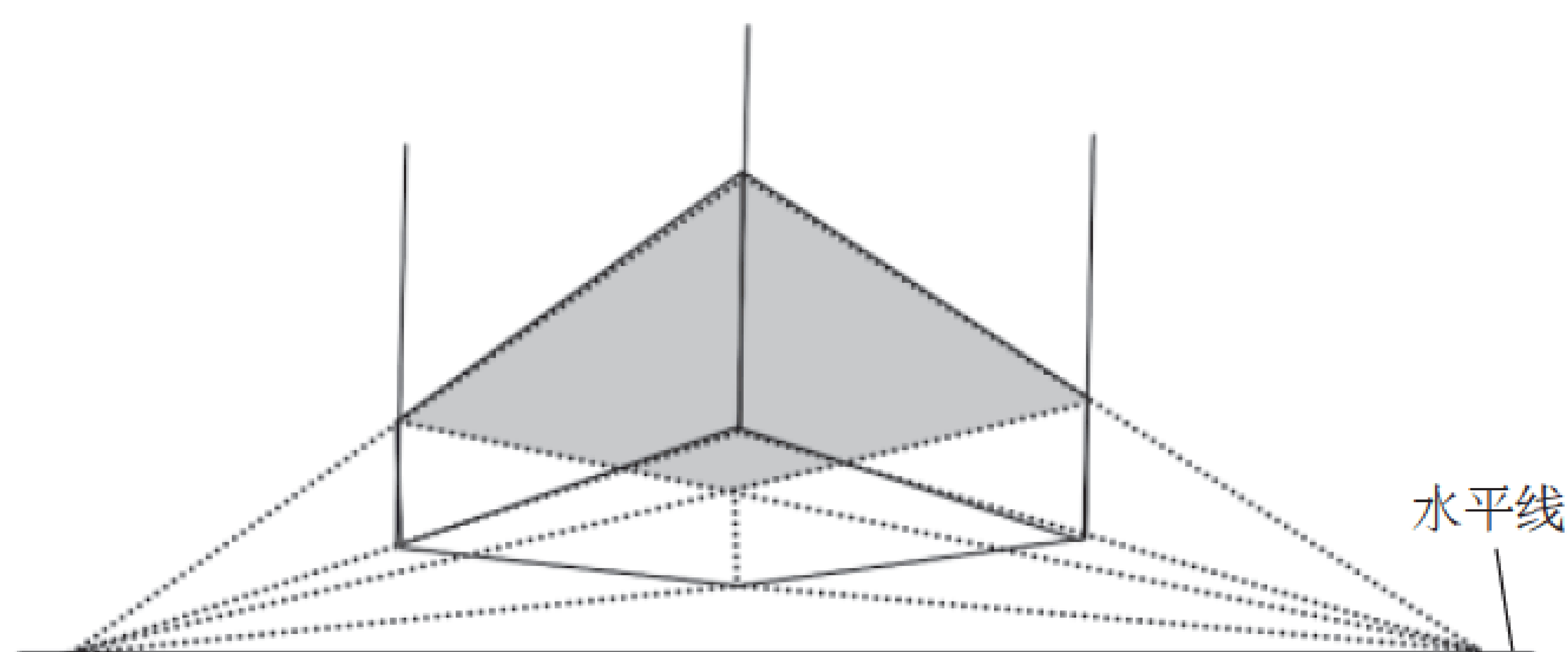
如果一幅画面上有两个消失点，这两个点都在水平线上，这样形成的透视图称为二点透视，或成角透视。二点透视与一点透视的区别如下。



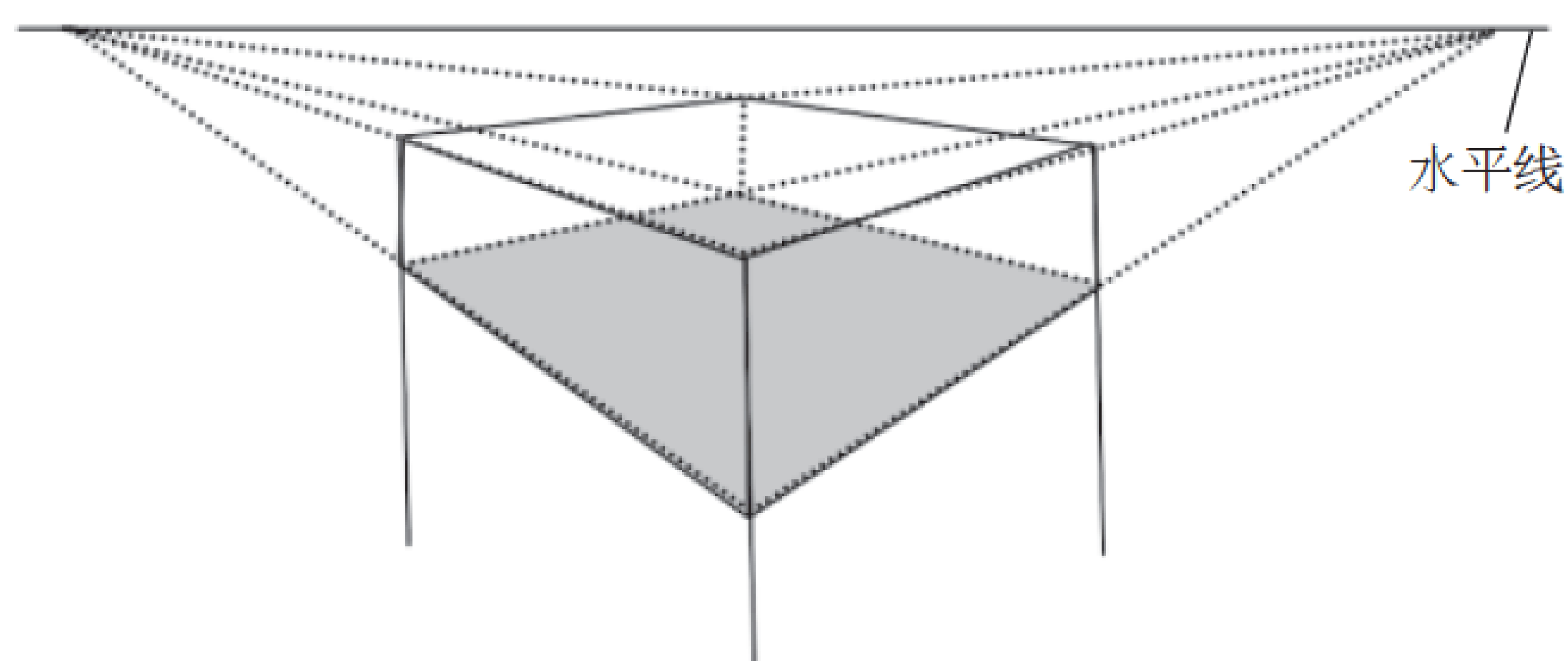

一点透视立体结构：消失点只有一个，在某一个面上用斜线表现景深感。




二点透视立体结构：消失点有两个，两个面都用斜线绘制，从而强调出景深感，宽度与景深的区别变得不明显了。




如果水平线在物体的下方，那么物体会呈现仰视的角度




如果水平线在物体的上方，那么物体会呈现俯视的角度

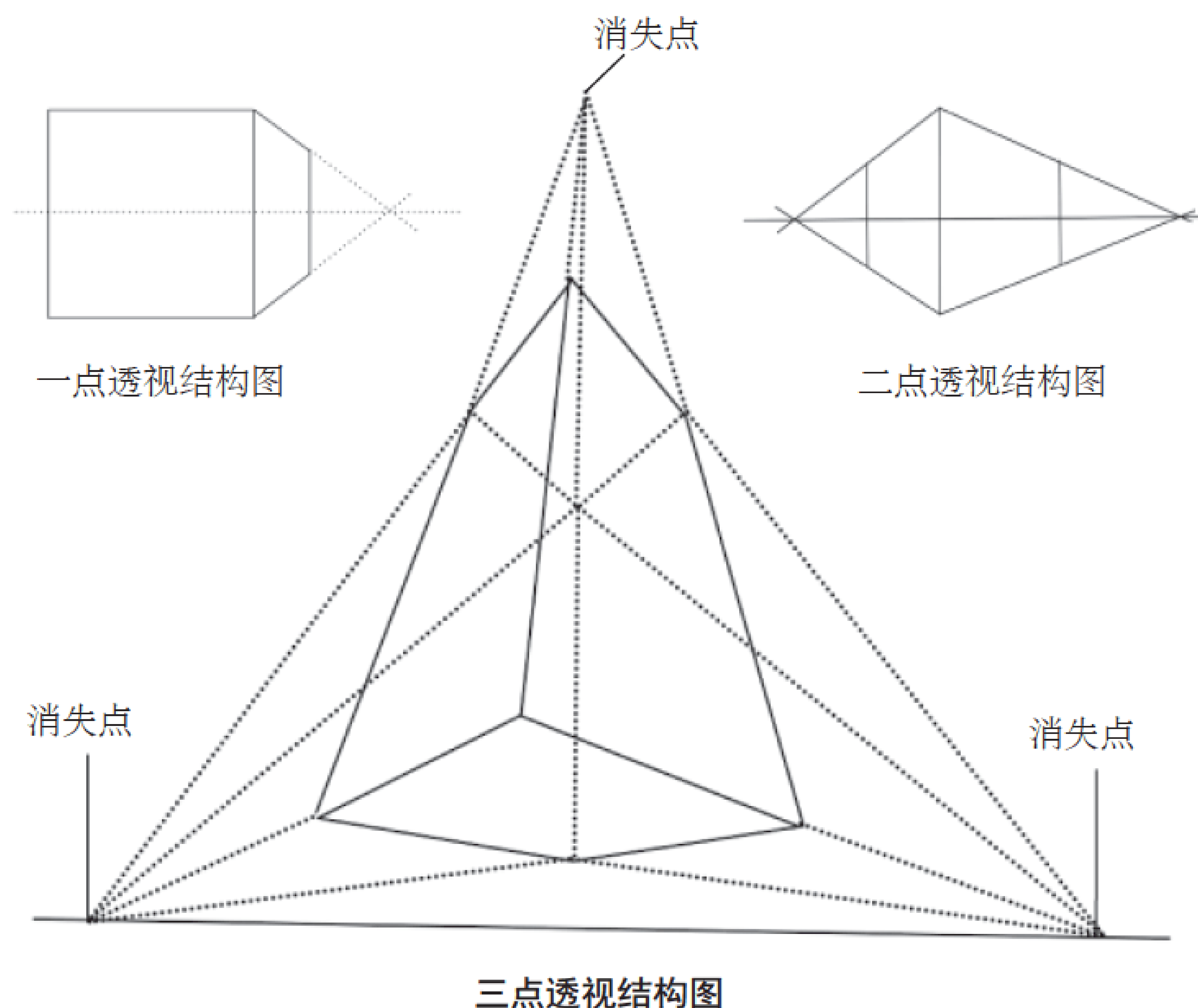
> **知识提点：**两点透视的消失点必然在水平线上，反过来也可以通过连接消失点的方法找到水平线。





## 9.1.3 三点透视

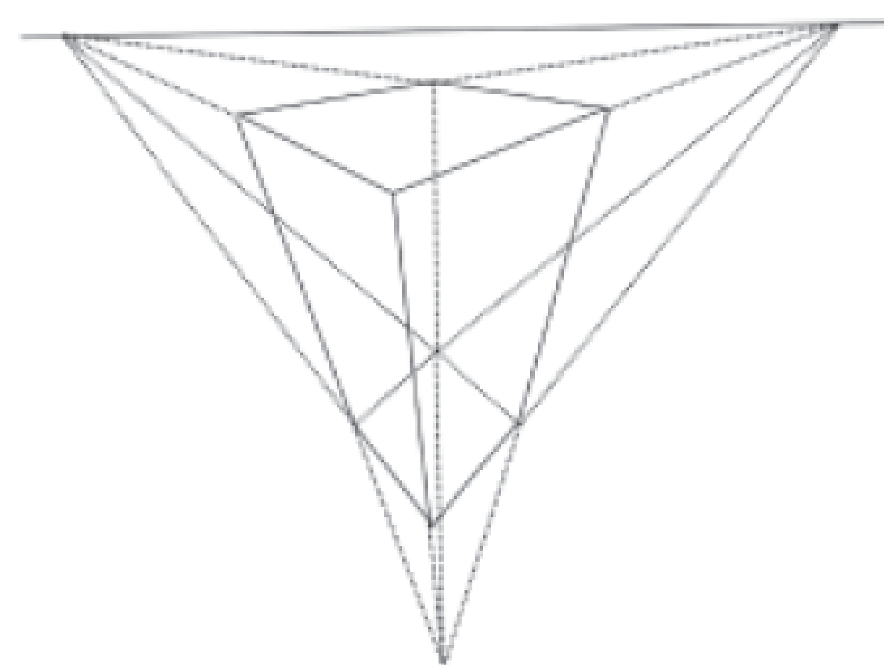
如果画面上有三个消失点，其中只有两个点在水平线上，这样形成的透视图称为三点透视。



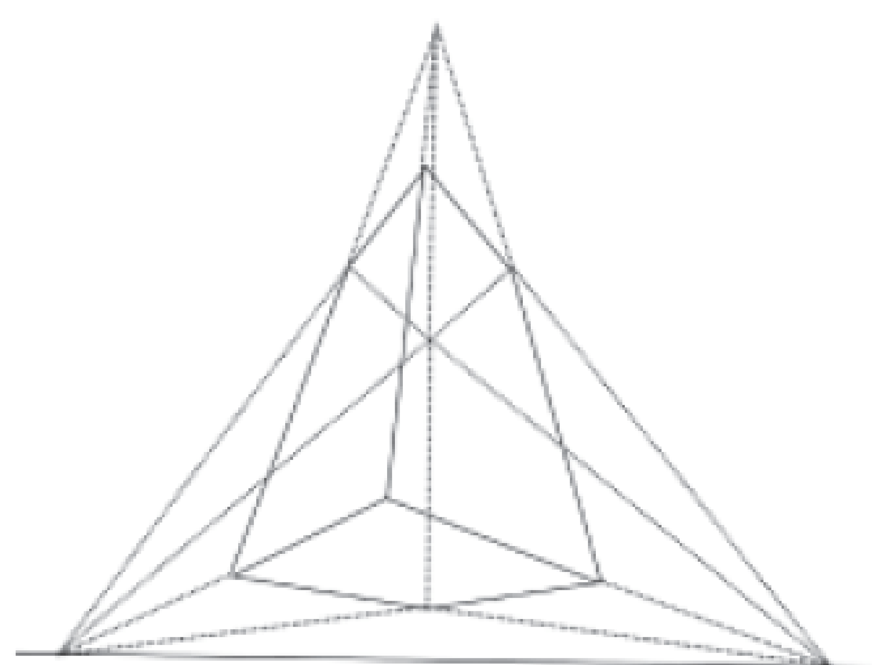

**三点透视结构图**

与一点透视和二点透视相比，三点透视表现出来的视觉冲击力是最强的，体现出来一种高大的视觉效果。

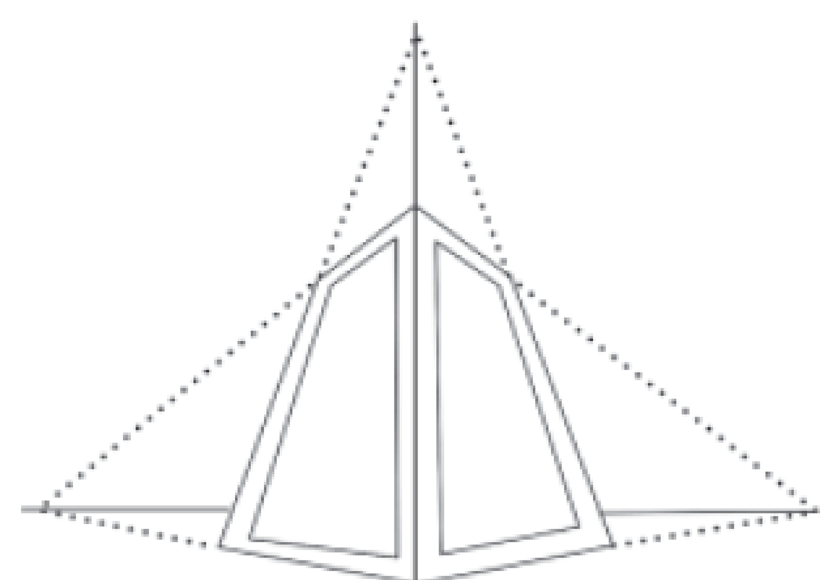
视平线外的消失点决定了画面的视角。



视平线外的消失点在视平线下方，画面是俯视的角度。



视平线外的消失点在视平线上方，画面是仰视的角度。



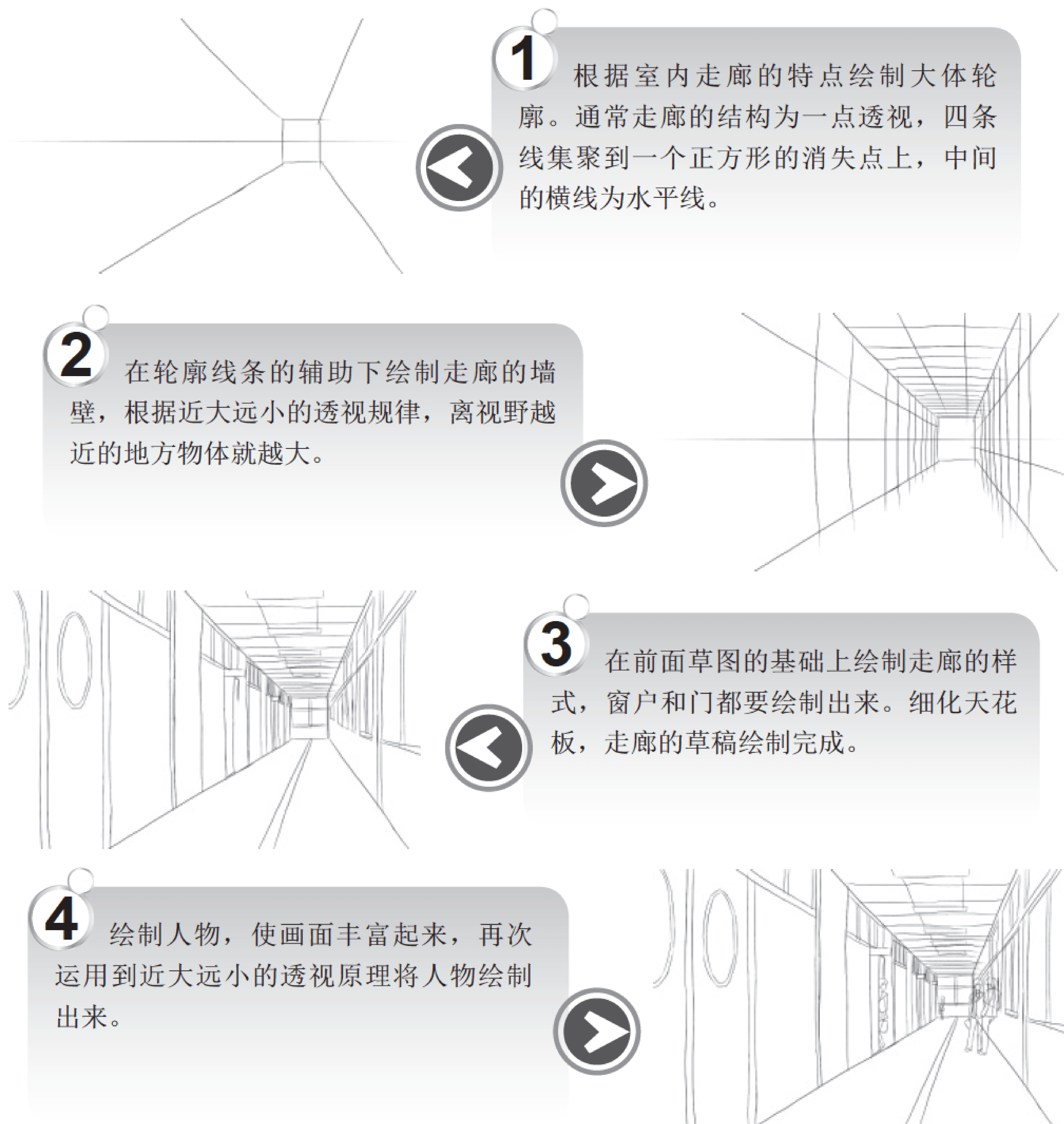
三点透视常用来表达较高、较大的建筑物，如高楼大厦、纪念碑、高塔等。用三点透视法绘制建筑的仰视图，每条边的延伸线都聚集在消失点。

# 9.2　场景的绘制案例

场景是漫画中非常重要的背景，不但用来突显人物的性格，还用来表现人物的处境。而不同情况、不同剧情下的场景也会有着各自的变化及特点。整个场景中，所有道具的类型相统一是很重要的。

## 9.2.1　室内场景

室内场景在动漫中是比较常见的场景，下面以一个室内走廊的场景为例，讲解室内场景的绘制。





5 在前面草图的基础上用线条将室内的轮廓线绘制出来，将人物刻画出来。最后擦去草图上多余的线条，使画面整洁、清晰，一幅室内场景绘制完成。





## 9.2.2 下雨场景

在动漫中，下雨场景通常起到烘托气氛，表现人物情绪的一个效果。下面以一个室外的场景为例来进行下雨场景的绘制。

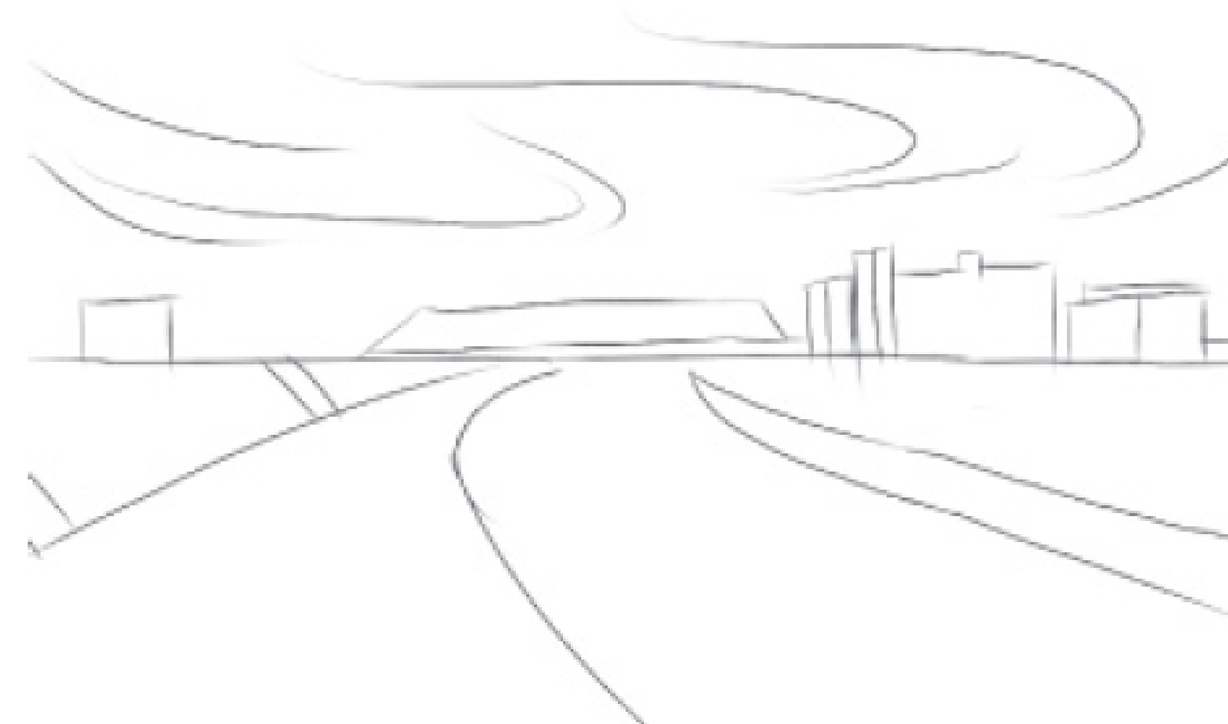


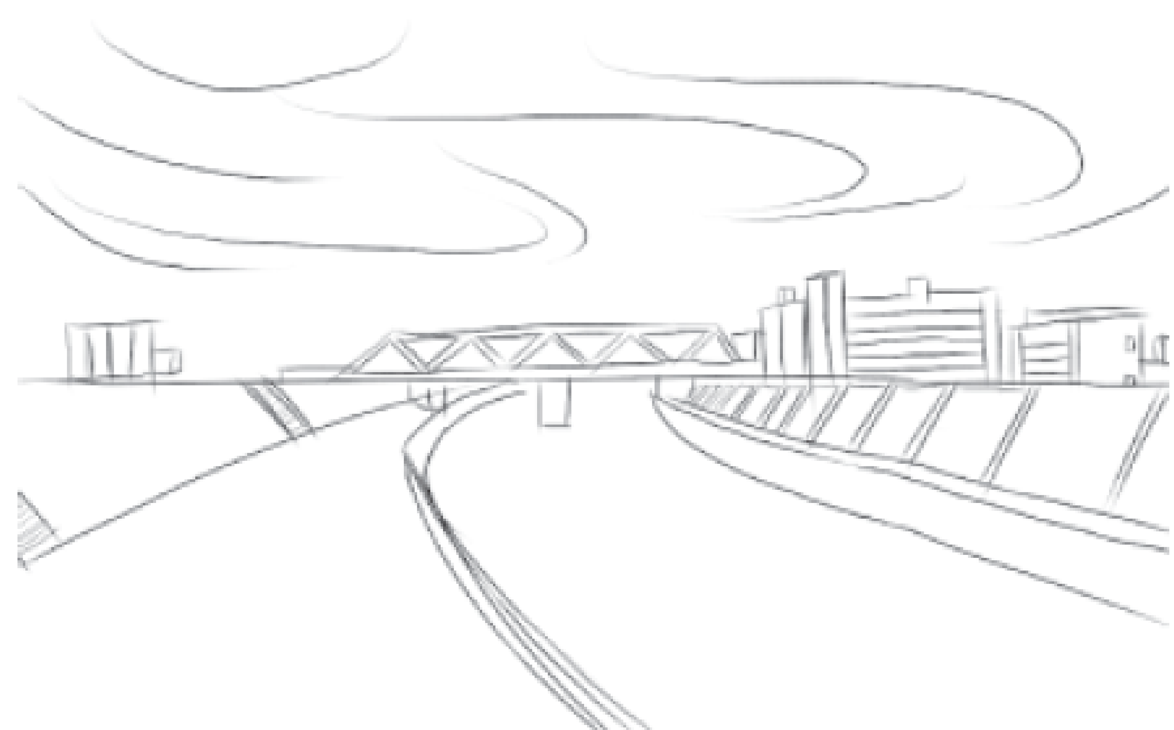


1 设定好场景的范围，绘制一条水平线来确定消失点的位置，绘制出河流和河岸的大概形体。

2 以河流为重点，继续为画面添加房子、大桥和天空，将河堤勾勒出来。





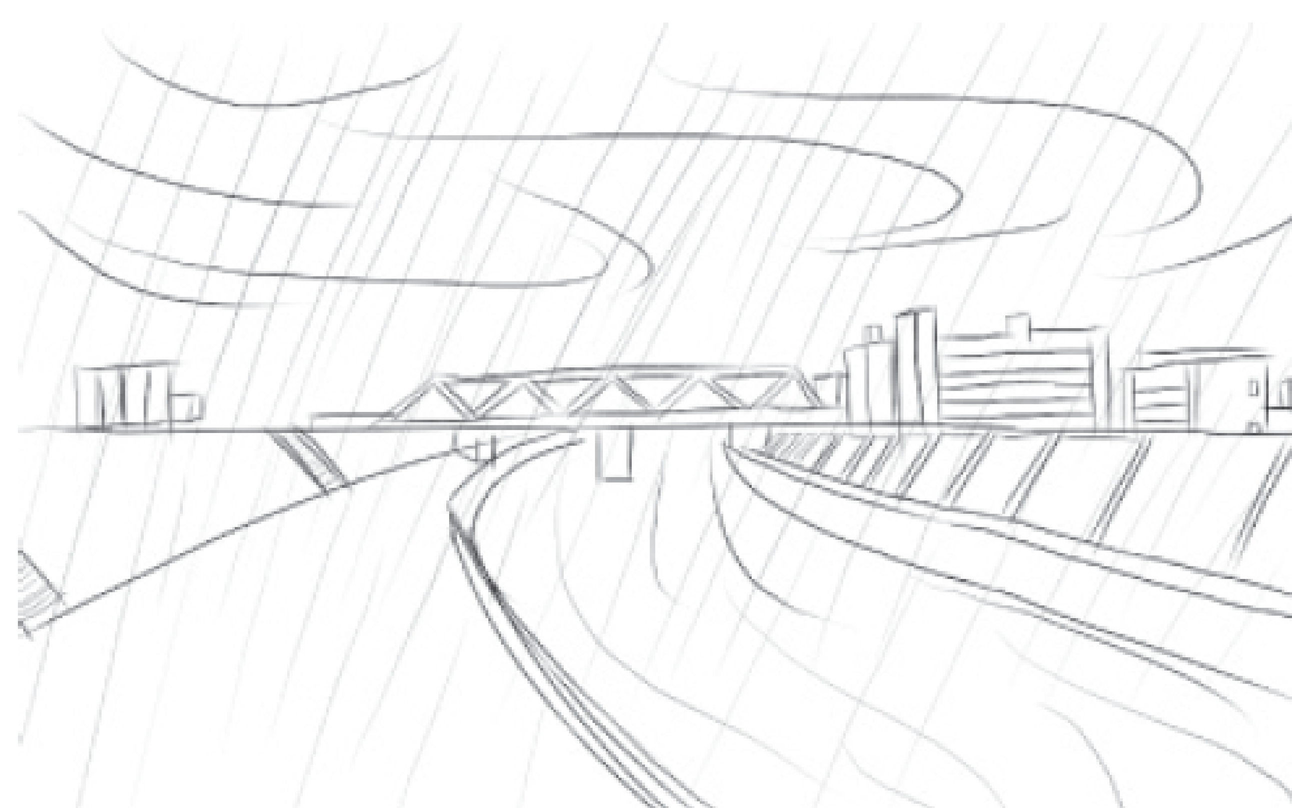




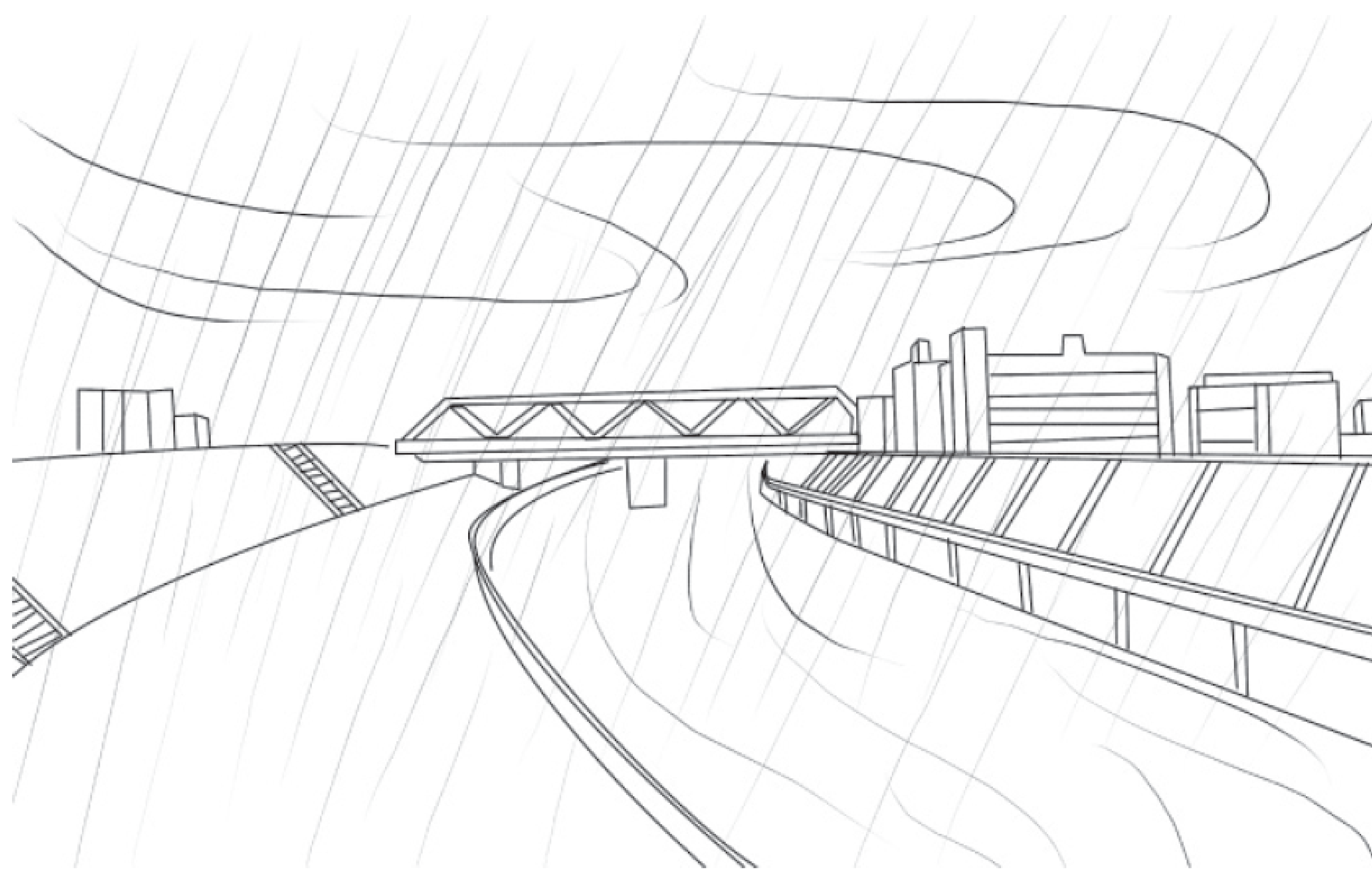
3 继续细化场景，在前面草稿的基础上将画面中的河堤、大桥和房子细化出来，使场景看起来不那么单一。

4 绘制天空的乌云，再用直线绘制大雨倾盆的效果。





5 整理画面，在前面草图的基础上用线条将画面的场景清晰地勾勒出来。擦去多余的线条，使画面更加清晰，下雨的场景绘制完成。



**知识提点：**绘制场景时一定要注意透视关系，不管是一点透视还是二点透视，这几点都是有规律可循的，也可参照一些素材进行模仿，再加入自己的想法创造出适合的场景。





# 9.3 幻想场景的绘制案例

幻想场景顾名思义就是幻想出来的场景，在现实生活中是不存在的。幻想场景可以分为魔幻场景和科幻场景，下面就以这两个场景来进行实例讲解。

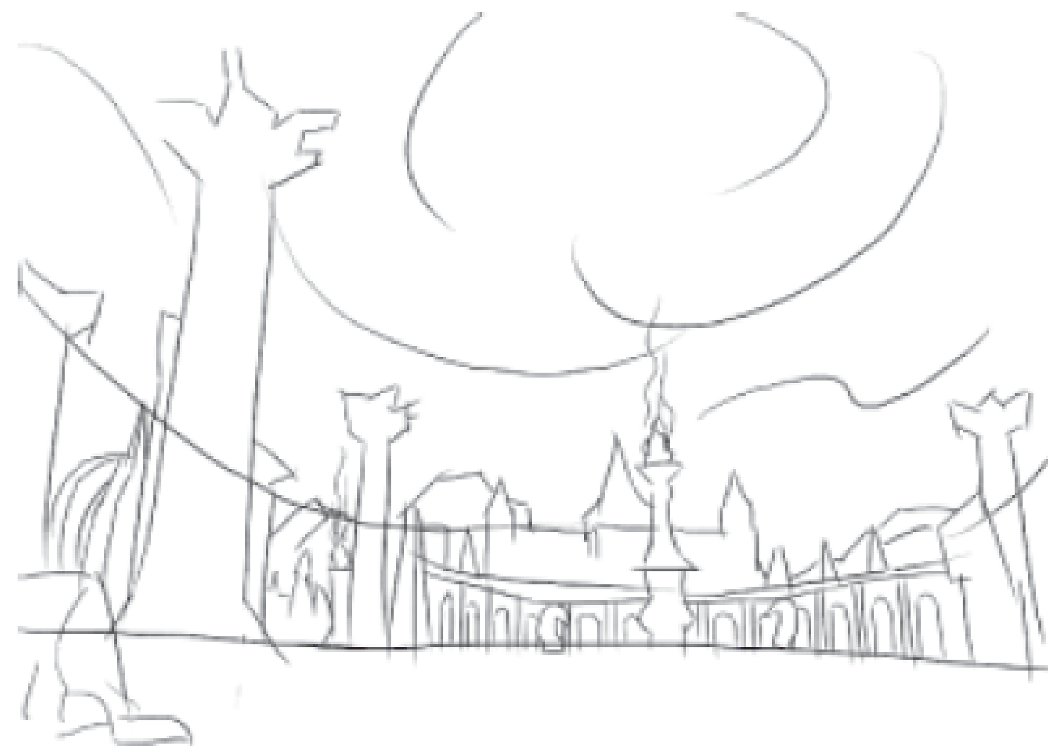
## 9.3.1 魔幻场景

魔幻场景通常只在游戏和动漫中运用到，主要以夸张且暗色的画面来表现场景。魔幻场景通常是仰视或者俯视的视角，这样可以看到更广的天空或者地面。下面用实例进行讲解。





1 勾勒出场景中物体的大概形状。



2 根据形状慢慢深入，用弧线将天空的环境变化勾勒出来，以表示场景中不同寻常的魔幻气氛。







3 在前面草图的基础上细致地刻画场景中的建筑，魔幻中的建筑大部分是参照欧式建筑的风格来设定的。



4 用线条绘制画面氛围，深入绘制一些细节部分，使场景中的所有物体更有立体感。



**5** 整理画面，擦掉多余的线条，魔幻场景绘制完成。这样的场景通常出现在比较热血的动漫中，如以动作、剧情为主的动漫。



## 9.3.2　科幻场景

科幻场景与魔幻场景不同的是，科幻场景中都是以高科技来实现炫目效果的，场景内容自然少不了器械之类的物体。下面用实例进行讲解。

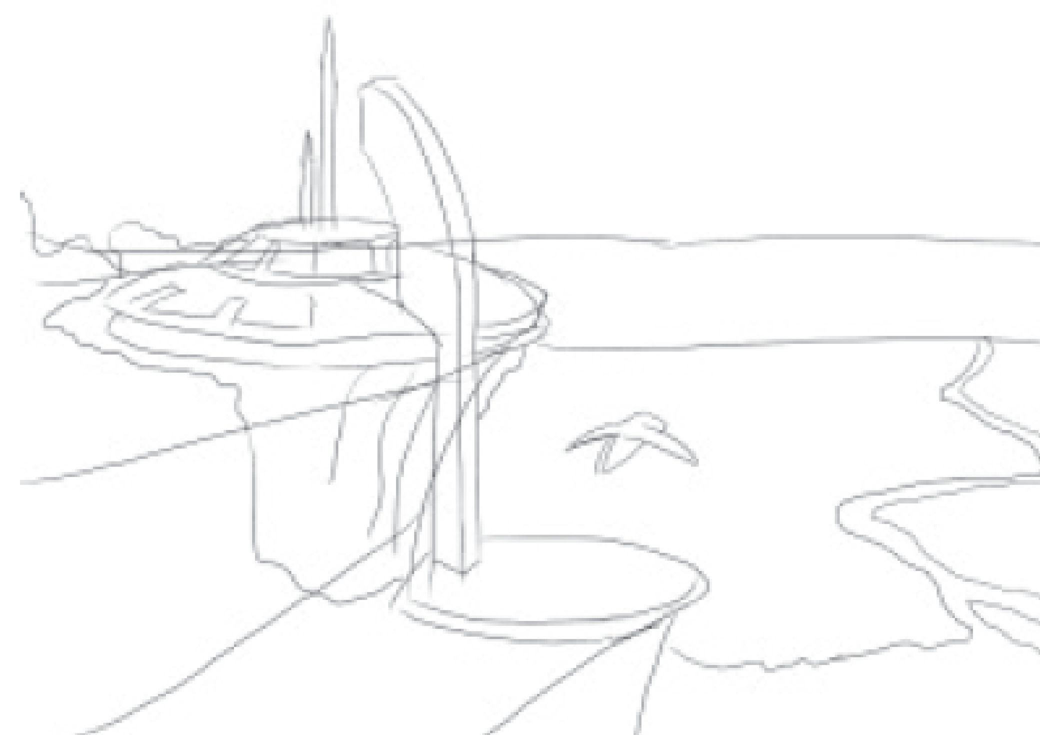




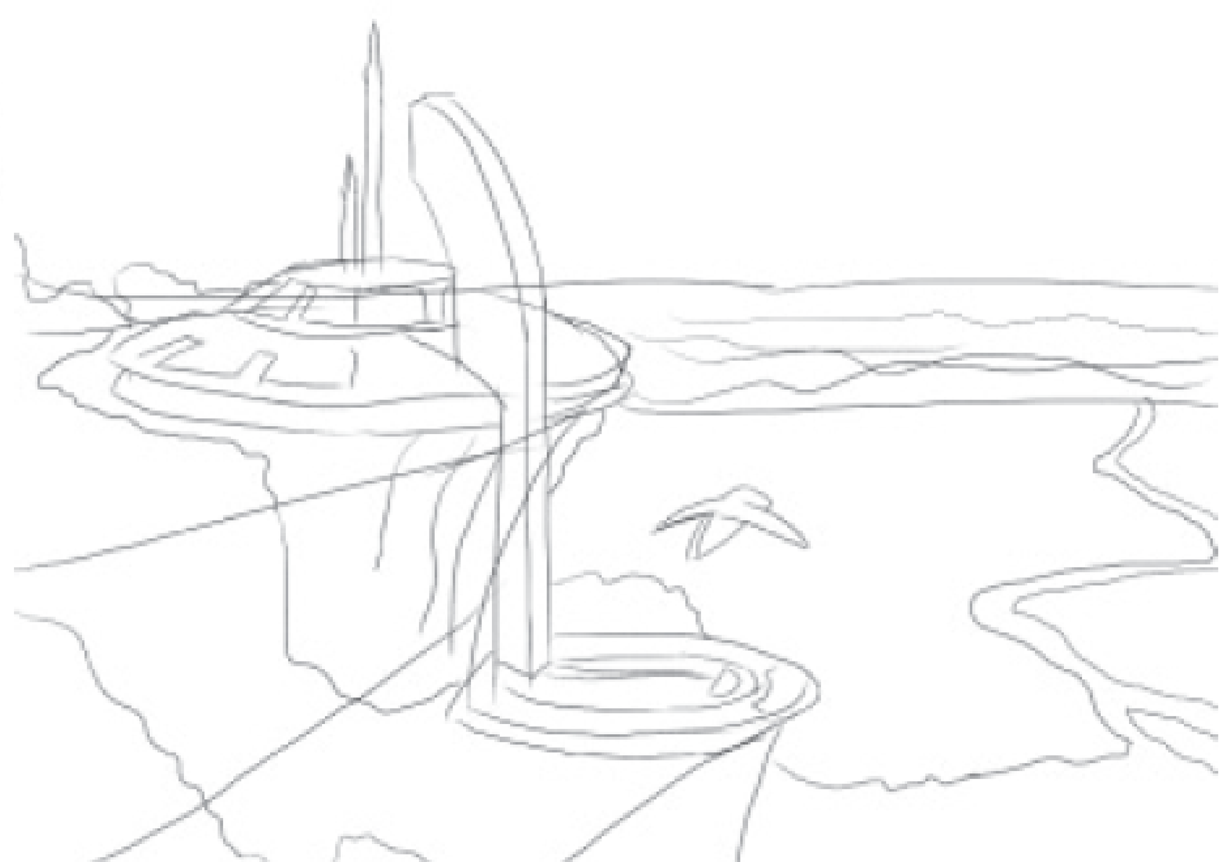
**1** 在画面中绘制一条水平线，以此来设定一个比较宽广的视野，勾勒器械的大概形体。

**2** 根据前面的线条继续绘制器械和小路的轮廓。







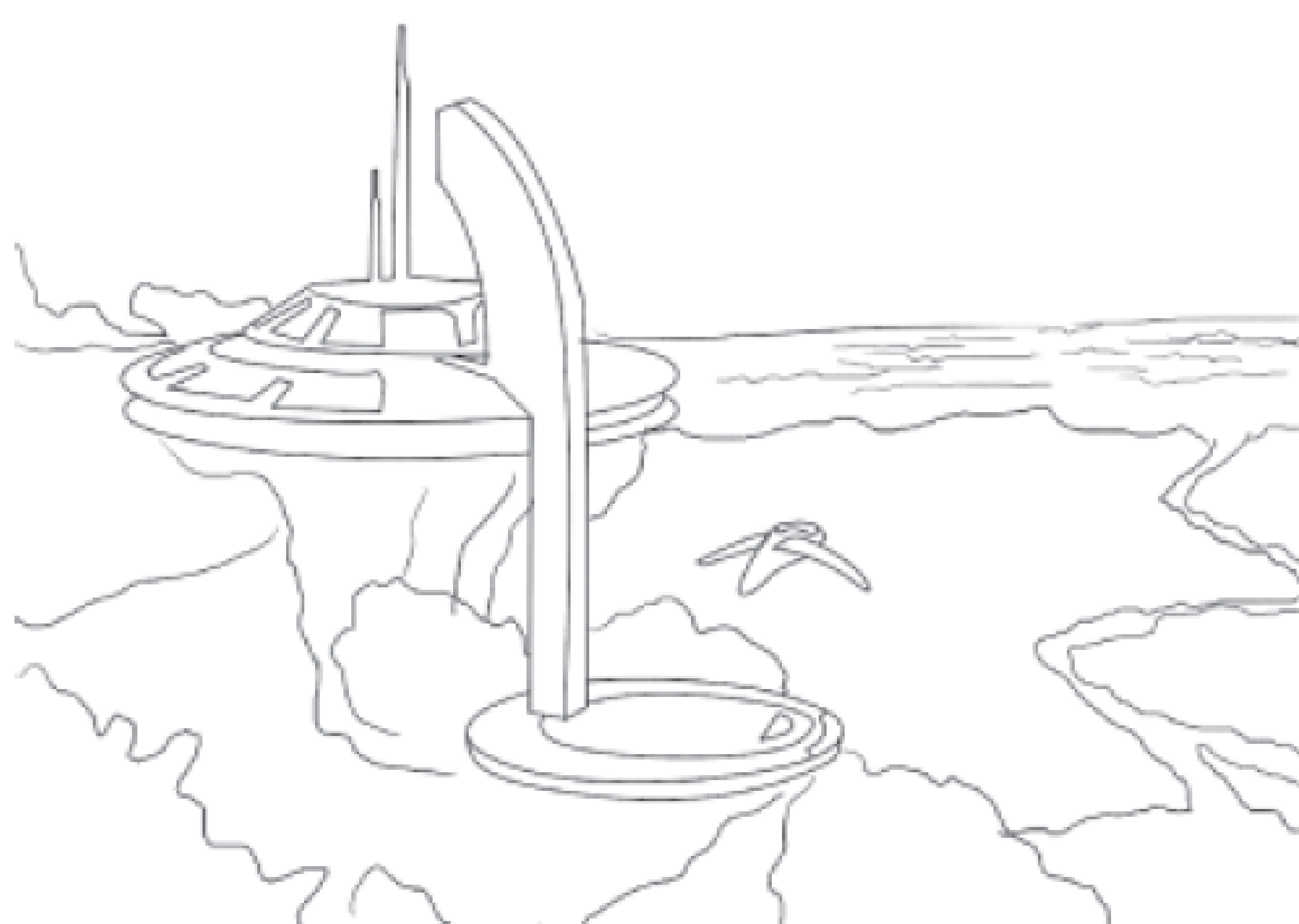




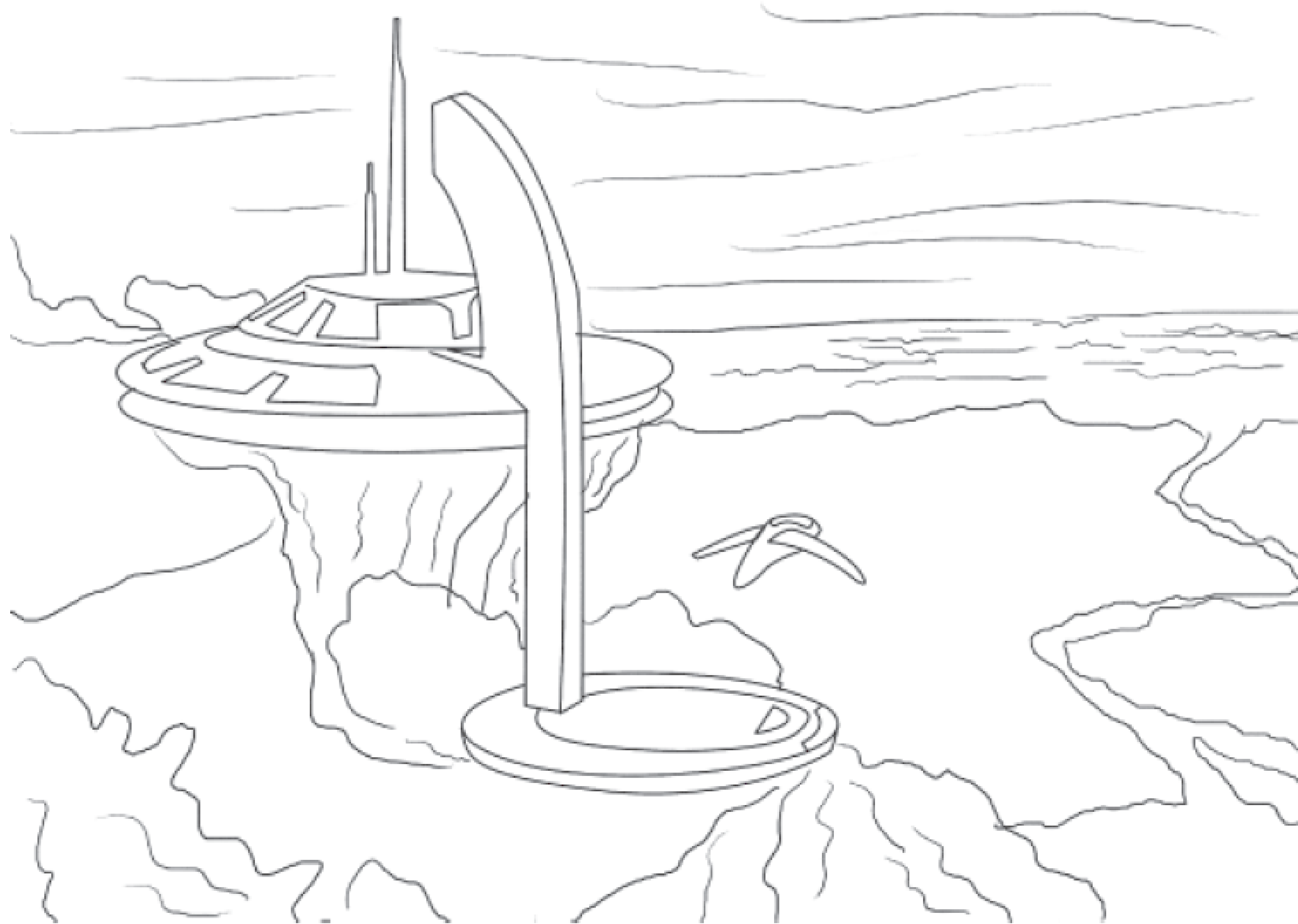
**3** 继续细化场景，将河流绘制出来。深入绘制器械，使画面更加丰富。

**4** 根据前面的草图绘制画面中的器械、飞行物、河流和小道。因为视角的关系，器械与河流的远近要区分开来。





**5** 继续深入绘制画面，添加气氛效果。注意天空的线条是横着的，表示天空并没有像魔幻场景那般风云莫测，而是比较平静。



# 第10章

# 素描技法综合创作



通过前面章节的学习，我们应该掌握了最基本、最主流的漫画绘制技法与规律，本章将通过14个典型的漫画素描案例，来提高读者的漫画综合绘制技法，使读者多角度、全方位地掌握素描技法，特别是绘制阴影、增强立体感，使读者在实战演练中精通素描技法。

# 10.1 半躺着的少女

本节介绍绘制半躺少女的实例过程。

## 绘制草图





1 构思出一个半躺着的女孩，画出一个三角形。

2 简单地描绘人体的线条动作，以此来确定人物的结构和位置。









3 轻笔描绘女孩半躺着的人体结构，注意各关节的弯曲变化。

4 简单地绘制女孩的头发和衣服，此时不必太拘泥于一些小细节，大胆地绘出自己想要的效果。





## 整理画面







**5** 确定好头发的样式，顺着头发的走向绘制头发。

**6** 继续绘制草图，确定人物的具体五官，根据人物的姿态配上适合的表情。

**7** 为瞳孔填上颜色，注意虚实变化。



**8** 深入绘制眼睛，为眼睛添加高光，瞬间人物就有了神态。



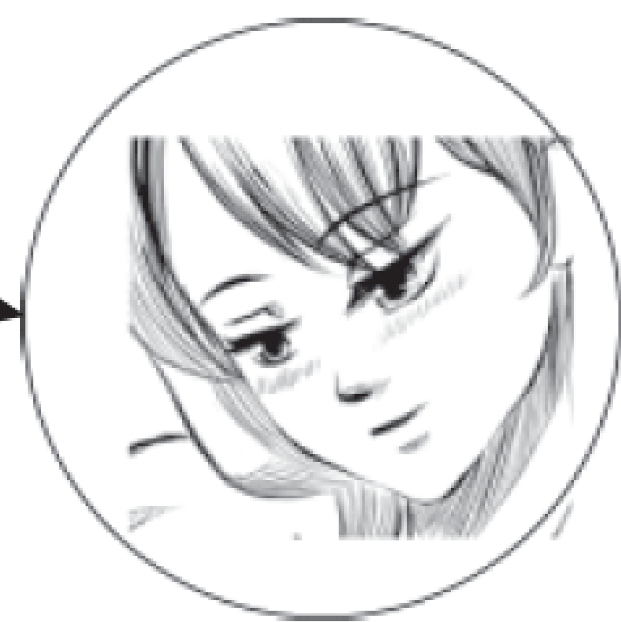


**9** 根据人物的姿态发挥想象配上衣服，简单地绘出有阴影的地方。注意衣服的褶皱根据人体的姿态进行变化。注意线条的走向和变化，流畅的线条可以刻画出衣服的质地。

**10** 添加阴影，人物立刻有了立体感。根据顶部光源的照射为衣服和头发绘制出大概阴影的部分。







注意脸部额前、眼睛和唇下的阴影，还要给脸颊打一层淡淡的红晕。

**11** 深入绘制阴影，使人物的头发、衣服、身体更有立体感，为头发绘制阴影时注意虚实变化，为衣服添加阴影时注意根据质地由浅入深的变化。

**12** 整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图绘制完成。





# 10.2　身着和服的女孩

本节介绍绘制身着和服的女孩的实例过程。

## 绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物形体及伞的大概轮廓。

2 将人物的大概样式勾勒出来，将手指绘制出来。





3 继续深入绘制人物，将人物的头发和衣服的装饰勾勒出来。

4 确定人物的外形样式，将人物的轮廓绘制出来，擦去多余的线条。



## 整理画面







5 刻画人物的眉毛和眼睛，注意眼眶的架构，眼球绘大一点儿，这样使人物显得更加甜美可爱。

6 绘制瞳孔的颜色。注意瞳孔填色时要有虚实变化，中间的黑点可以绘制得实一些。

7 继续刻画瞳孔的颜色，瞳孔的颜色要有虚实的变化，点上两点高光，眼球顿时晶亮起来，使眼睛有神采。











**8** 将人物的刘海和脸刻画出来。注意下巴的透视关系。

**9** 绘制刘海的阴影。注意线条要流畅、有规律。

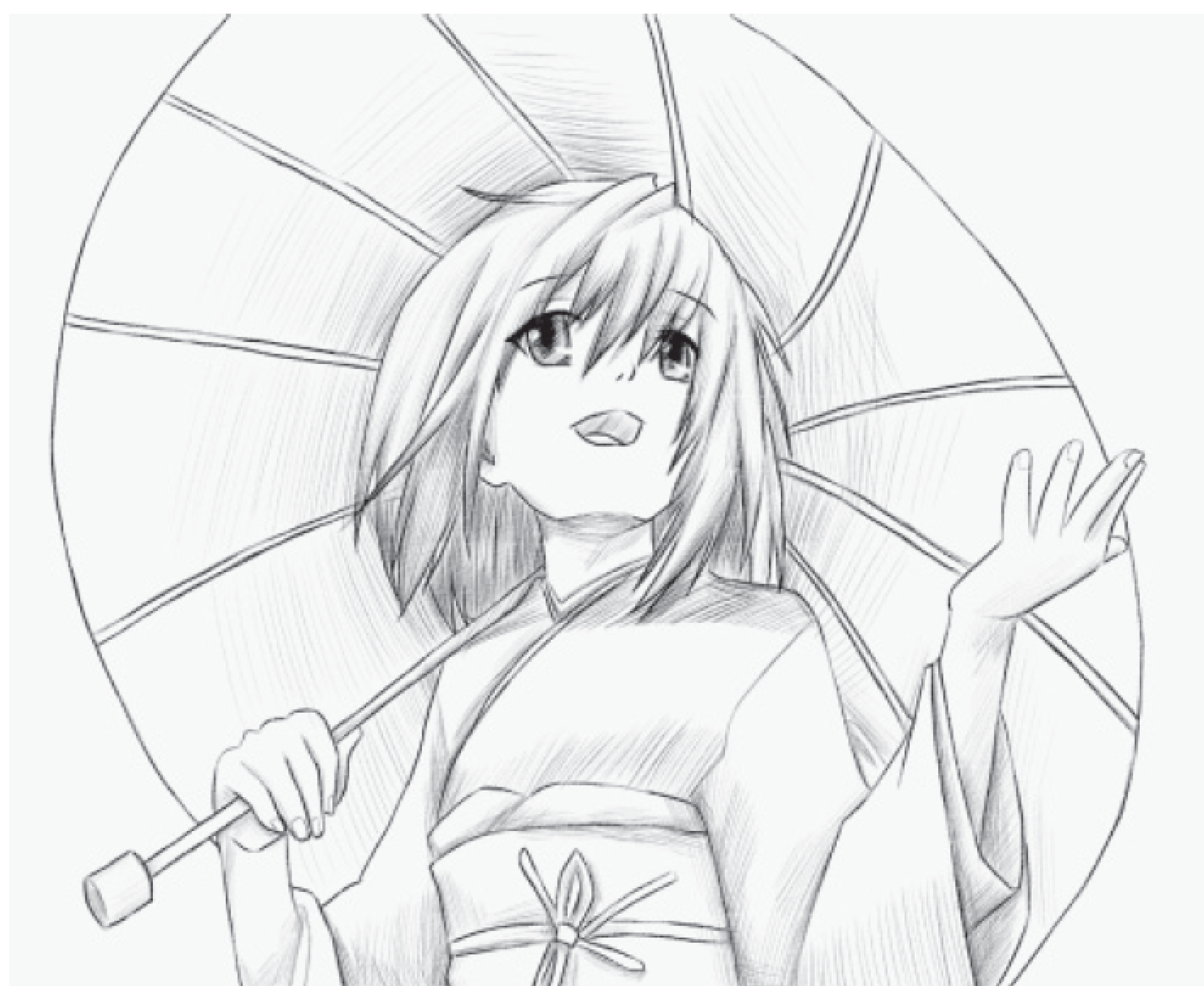
**10** 绘制人物的头发部分。绘制时要注意阴影的深浅变化。

**11** 为人物的脸部绘制阴影，还有刘海在额头投下的阴影。





**12** 在前面草图的基础上继续刻画上半身，注意线条的轻重缓急，如肩膀和手指比较突出。



**13** 为人物的伞和衣服绘制阴影，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个身着和服的可爱少女仰望着天空，露出欣喜的表情。



# 10.3 狂奔的少年

本节介绍绘制狂奔的少年的实例过程。

## 绘制草图







1 绘制草图，勾勒人体外形轮廓，是奔跑的样式。

2 在上一步骤的基础上绘制出人物的头发和穿着。

3 前面只绘制出人物大概的样式，所以这里要继续刻画草图。

## 整理画面







4 整理画面，首先从眼睛开始绘制，注意眼睛的结构要正确，因为是侧面，所以只看得到一只眼睛。

5 为瞳孔绘制出阴影，并且添加高光，使眼睛更加有神采。

6 在上面草图的基础上继续刻画头发，绘制的线条要流畅，还要有轻重缓急的变化，注意因奔跑的动作使头发的方向是向后的。





**7** 为脸部和脖子绘制出一层阴影，绘制出的阴影要有虚实变化。





**8** 为头发添加阴影。注意阴影也是跟着头发的动向绘制的，阴影要有明暗变化。





**9** 绘制衣服，表现主体结构的线条要粗一些，注意人物左胸的透视关系，左手应适当小一些。



**10** 为衣服添加一层浅色的阴影，有轻微的褶皱可以使用浅一点的线条勾勒出来。



**11** 深入绘制阴影，使衣服更加立体。注意下摆因奔跑的动作而被风吹起，此部分的阴影尤为重要，阴影的明暗关系要明确。



**12** 在前面草图的基础上刻画出下半身的裤子和鞋子，腿的跨跃较大，所以要注意它的结构比例。



**13** 为下半身的衣服和鞋子绘制阴影，注意阴影的走向，鞋底也应绘制阴影，使人物瞬间有了立体感。



**14** 整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。男孩因奔跑而大张的嘴巴和大幅度的动作表现他匆忙的样子。

## 10.4　妩媚的长发少女

本节介绍绘制妩媚的长发少女的实例过程。

### 绘制草图



**1** 绘制草图，首先构思一个坐姿的S形构图，勾勒出人体外形轮廓的大概姿势。

**2** 根据草图绘制人体细节。







**3** 根据人体大概绘制出女孩的头发、五官和衣服。





**4** 在上面草图的基础上继续刻画人物的头发、五官和衣服。注意衣服的腰部褶皱和左手的透视关系。



## 整理画面



**5** 刻画人物的双眼和鼻子，因为是仰视，所以要绘制出鼻孔。





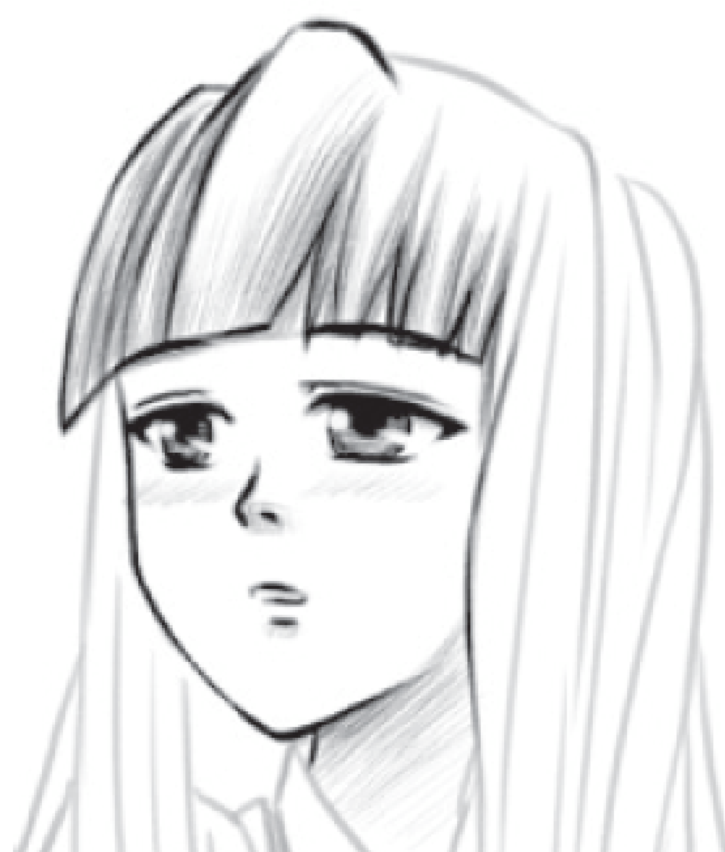
**6** 为瞳孔添加颜色，瞳孔的颜色要有虚实变化。





**7** 为眼睛点上高光，使眼睛更加有神。绘制出人物的脸部和脖子。





**8** 为脖子和刘海绘制阴影，增强脸部和脖子的立体感。





9 绘制头发，首先注意头发的生长走向要正确，绘制的线条要流畅，还要有轻重缓急的变化。



10 根据头发的走向为人物的头发添上阴影。注意阴影的层次和明暗关系。



11 绘制衣服，表现主体结构的线条要粗一些，表现阴影线条要细一些。



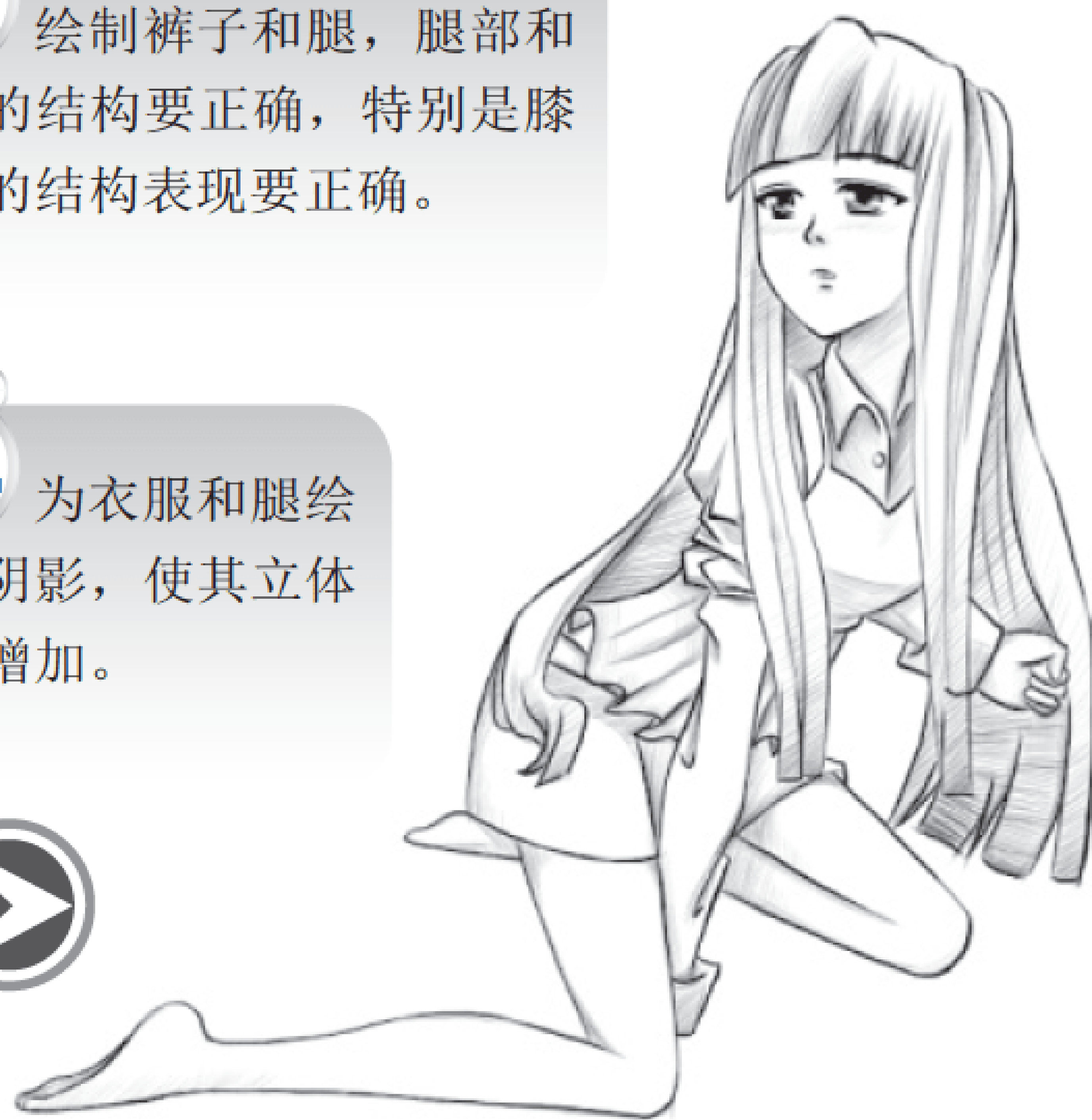
12 添加阴影，胸部下半部分的阴影使胸部浑圆凸起得更加明显。注意褶皱部分的阴影绘制要明确，这样才能显得衣服款式的特点。



13 绘制裤子和腿，腿部和脚的结构要正确，特别是膝盖的结构表现要正确。



14 为衣服和腿绘制阴影，使其立体感增加。



15 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成，半跪坐着的稍侧面的姿态使女孩的S曲线展露无遗。

# 10.5 坐着的少女

下面将介绍绘制少女坐姿的实例过程。

## 绘制草图



1 绘制草图，用细线画出人物的坐姿，然后勾勒出人体外形轮廓的大概样式。注意侧身比例要正确。



2 在上一步骤的基础上，绘制人体的胸部、关节、膝盖等细节部分。







3 根据人体的坐姿绘制人物的五官、头发、衣服和鞋子，注意绘制衣服根据坐姿而产生的褶皱。

4 在前面草图的基础上开始细致地刻画人物的头饰衣饰，注意人物衣服的褶皱变化，还有人物侧坐使右侧变小的角度变化。





## 整理画面







5 刻画人物的眉毛和眼睛，注意眼眶的架构，眼球绘大一点，这样能使人物更加甜美可爱。

6 绘制瞳孔的颜色，瞳孔中间的圆形的眼神是深色的，边缘颜色渐浅。

7 继续刻画瞳孔的颜色，瞳孔的颜色要有虚实变化，点上两点高光，使眼球顿时晶亮起来，眼睛有神采。







8 绘制头发，注意头发生长的走向要正确，绘制的线条要流畅，还要有轻重缓急的变化。

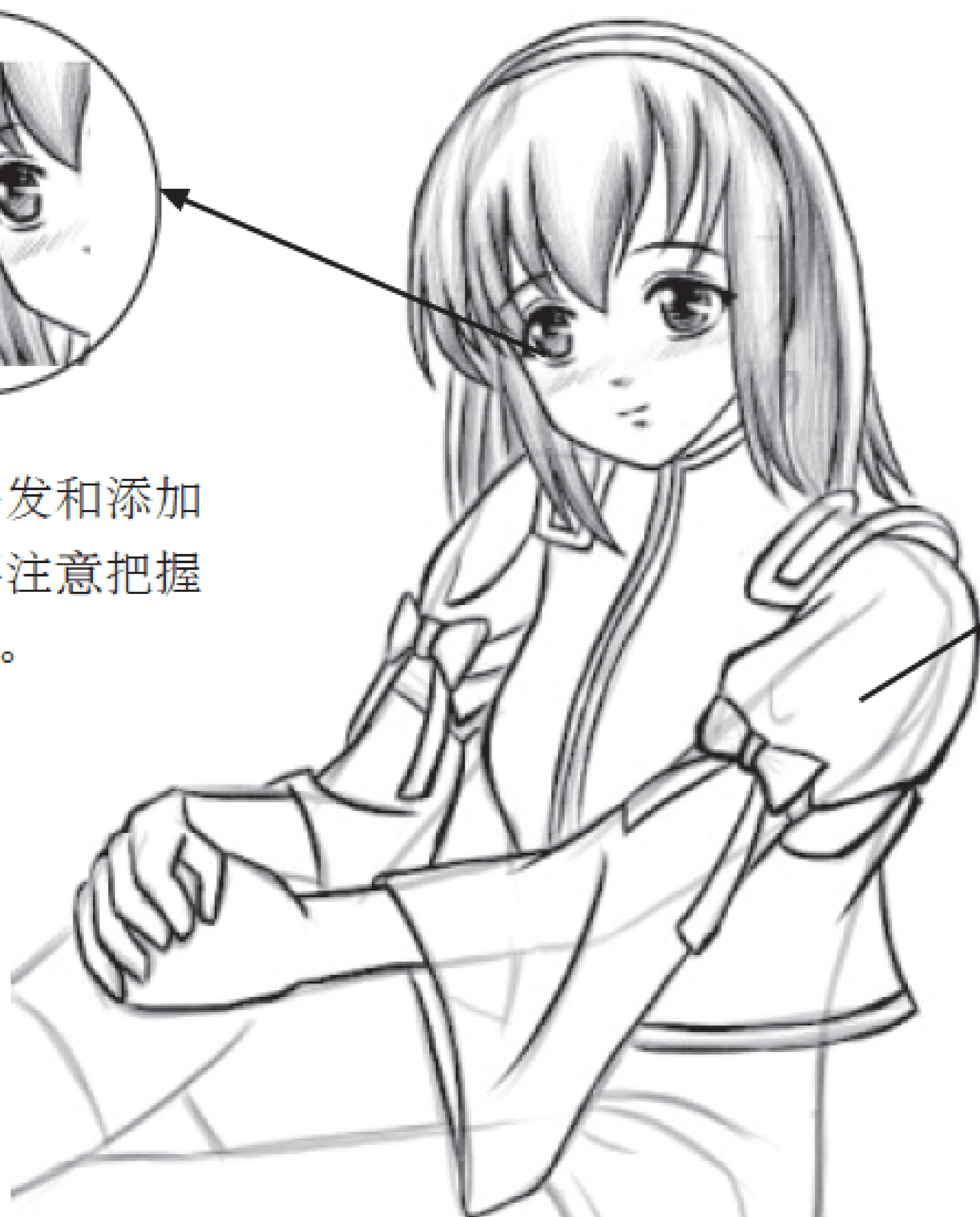
9 继续刻画人物，为人物的眼睛和脸蛋添加一层阴影，脸颊呈现淡淡的红晕效果。

10 为头发绘制阴影，增强头发的立体感，阴影跟着头发的走向绘制。注意阴影的明暗变化。





刻画人物的头发和添加阴影时一定要注意把握头发的层次感。





11 绘制衣服，线条要流畅，要绘制出它的立体感和美感，可以适当地加点衣饰，使衣服具有潮流感。





12 在添加阴影之前可以先在有阴影的地方绘制细线，以便添加阴影的时候位置正确。





以细线作基础来添加阴影，这样效果更好。





**14** 在前面草图的基础上绘制出人物的裙子、腿和鞋子。注意画腿时的线条要流畅，要有轻重缓急的变化。注意右腿的透视关系。

**13** 根据前面的阴影线为人物的衣服添加阴影，显现立体感。注意添加阴影时的线条要匀称、有规律，这样绘制的阴影才好看。





**15** 为裙子、腿和鞋子添加阴影。注意裙子褶皱部分的明暗关系要正确。

**16** 为鞋子添加一层用线条打出来的颜色，增强人物的画面感。

**17** 擦掉多余的线条，整理画面，最终效果图完成。



# 10.6　身着水手服的少女

本节介绍绘制身着水手服的少女的实例过程。

## 绘制草图







**1** 绘制草图，用细线画出人物的大概站姿，然后勾勒人物的形体，注意人体动作的协调性和脚的透视。

**2** 在上一步骤的基础上，绘制出人物的衣着、头发和鞋子。

**3** 在前面草图的基础上刻画出人物的线稿。注意线条要流畅，右脚的动作变化要正确。

## 整理画面







**4** 在前面草图的基础上继续刻画人物的眉毛和眼眶，因为是侧面，所以要注意眼睛的透视关系，右眼应比左眼稍小。

**5** 为眼睛添上颜色。注意中间是黑点，然后使用线条将眼瞳填满。一定要注意不要全部涂黑，否则会使眼睛毫无神采。

**6** 继续深入绘制眼睛，点上高光，使人物的眼睛生动起来。





7 刻画人物的刘海。注意线条要流畅，要有轻重缓急的变化，这样的头发才会生动、飘逸。

8 为人物的刘海、脸部打上阴影，使其增强立体感。注意额前也应该有头发投下来的阴影。









9 在前面草图的基础上刻画人物的全部头发，因为是长发，所以一定要注意长发的飘逸性，线条要流畅，要有轻重缓急的变化。

10 为头发添加阴影，注意根据头发的走向用细线绘制阴影。注意阴影明暗关系要正确，这样头发才更有层次感和立体感。









11 绘制衣服，表现主体结构的线条要粗一些，表现阴影的线条要细、浅一些。注意手部的动作影响。

12 添加阴影。注意根据顶部光源而投下的阴影，绘制出明暗有层次的阴影，使衣服更加有质感。

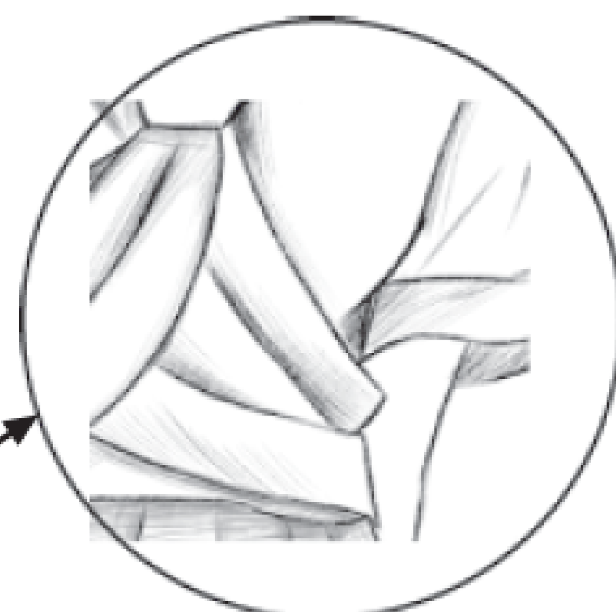












在绘制阴影的时候要注意把握它的深浅变化，线条要匀称有规律。

因为被拉伸所形成的褶皱，要有主次之分。







**13** 绘制人物的裙子、腿和鞋。注意两条腿的线条一定要流畅，有关节的地方画得稍微粗一些，这样才显出骨骼的硬度。

**14** 为下半身打上阴影，增强其立体感，因双腿圆润，所以阴影不明显，不必过分表现。

**15** 膝盖骨的突起产生的稍深的阴影可以用颜色稍深的线条表示。整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。女孩手提书包站立着，眼神飘向远方，风吹起一头长发，使人物立刻生动起来。



# 10.7 不羁的少年

本节介绍绘制不羁的少年的实例过程。

## 绘制草图





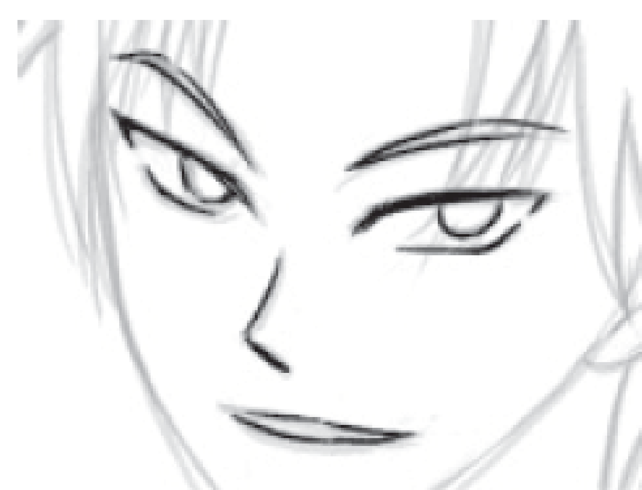


1 勾勒出人体的大概样式，注意手臂的透视关系。

2 在上一步骤的基础上，绘制出人物的五官、衣着和头发。

3 在前面草图的基础上刻画出人物的细节部分。注意线条要流畅，右脚的动作变化要正确。

## 整理画面







4 根据草图开始刻画人物的五官。注意眼睛的方向，眼瞳的方向不同会使整个人物的注意方向改变。

5 为眼睛添上颜色，在眼瞳中间先画上黑点，然后使用线条将眼瞳填满。一定注意不要全部涂黑，否则会使眼睛毫无神采。

6 眼睛看起来还不够有神，再添加两点高光，这样眼睛顿时有神多了。









**7** 继续刻画人物的脸部和脖子。

**8** 为脸部添上一层浅色的阴影。

**9** 刻画头发，男生发型比较碎，所以每一缕头发的形状都要不一样。



**10** 为头发添加阴影，注意根据头发的走向用细线打出阴影。注意明暗关系要明确，这样头发才更加有层次感。



**11** 深入绘制阴影，增强头发的立体感。注意光源是由顶部向下照射的，所以一般发尾的阴影比较重。







**12** 在前面草图的基础上继续刻画上衣。注意线条的轻重缓急，如肩膀和手指比较突出，用稍粗的线条绘出上衣和手指的“硬”感。





**14** 绘制人物的裤子，虽然只有半截，但也要细致地绘出来，右腿微抬起使腿根处的布料产生褶皱。

**13** 为绘制好的西装和衬衫添加阴影。注意西装内部的阴影比较重，衬衫的褶皱也可以使用颜色较浅的笔画出来。



**15** 为裤子添加阴影，增强其立体感。注意要正确表现出光影的变化。



**16** 整理画面，将画面中多余的线条擦干净，最终效果图完成。膝上景的构图方式将男孩不羁的神情和动作一览无余。



# 10.8　可爱的猫女

本节介绍绘制可爱的猫女的实例过程。

## 绘制草图



**1** 简单地勾勒出人物双手抬起往上看的一个仰视的动作，注意人物的透视变化。



**2** 在上一步骤的基础上，绘制人物的发型样式、衣服样式，并确定五官的位置。



**3** 细化眼睛。注意眼睛的结构要正确，可以先确定高光部分，再逐一填上瞳孔的颜色，注意颜色要有虚实变化。



**4** 注意眼睛的透视关系，因为是向左边侧过来的，所以左边的眼睛要略小一些。







**5** 在前面草图的基础上刻画人物的脸部和刘海。注意脸部的透视关系，嘴巴微张，画出两颗虎牙使人物显得更加可爱。

**6** 为人物的刘海添加阴影。注意每缕头发都要绘出阴影，阴影的明暗关系要明确。

**7** 绘制头发在脸上的投影，表示头发不是直接贴在皮肤上的，使空间感更强。脸颊上的红晕使人物看起来很可爱。

## 整理画面





**8** 继续刻画人物的头发，长长的头发的线条要流畅，要有轻重缓急的变化。

**9** 绘制头发的阴影，要注意头发的走向，正确的阴影可以使头发看起来更加自然。



**10** 将人物的衣服和手臂绘制出来。注意人物的透视关系，因为是俯拍的镜头，所以是一个倒三角的形式，注意衣服的褶皱关系。

**11** 绘制阴影，注意阴影要有虚实变化。袖子内可以布满阴影，整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。只显示腰部以上的一个揪着自己耳朵的可爱少女绘制完成。





# 10.9　欲拔剑的剑客

本节介绍绘制特写剑客的实例过程。

## 绘制草图





1 简单地绘制出人体的外形轮廓，人物是往右边转头向后面看。

2 在上一步骤的基础上，绘制以人物的脸部为特写的外形样式的轮廓。









3 根据十字架绘制人物的五官。注意人物眼睛所注视的方向。

4 继续刻画人物，添加细节，绘制出生动形象的人物。





## 整理画面







**5** 整理画面，在草图上刻画人物的五官，注意人物的嘴唇。

**6** 在眼球内绘制黑点，黑点可稍窄一点，表示眼神的犀利感。

**7** 细化眼球，瞳孔的颜色要有虚实变化。







**8** 为眼睛添加高光，使人物瞬间有了神采。注意两只眼睛结构的透视要正确。

**9** 绘制刘海。绘制头发时线条要流畅，要有轻重缓急的变化。

**10** 绘制头发的阴影，每一缕头发都要添加阴影，阴影要随着头发生长的方向绘制。








**11** 在前面草图的基础上将人物的整体刻画出来。注意线条的流畅度。

**12** 绘制头发整体的阴影效果，每一缕头发都添加阴影，使整个头发更具立体感。



**13** 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。这幅图特写人物的表情，手握一柄剑为辅来说明人物蓄势待发的动作。

## 10.10　相视的恋人

本节介绍绘制相视的恋人的实例过程。

## 绘制草图



**1** 简单地绘制出人体的外形轮廓，注意两个人物的位置关系。

**2** 在上一步骤的基础上，绘制人物的大概外形，并确定五官的位置。





**3** 刻画右边的男孩，添加人物的细节，使男生更加生动形象。

**4** 刻画左边的女孩，一幅画的轮廓出来了。



## 整理画面





**5** 整理画面，首先从男孩的眼睛开始绘制。注意正侧面的眼睛结构要绘制正确，男孩的眼睛一般都比较窄且修长，注意眼睛要有虚实变化，最后添加高光使眼睛炯炯有神。

**6** 在前面草图的基础上刻画出男孩的头部。注意鼻子和嘴巴的绘制，要把握好位置。







**7** 为头发添加阴影。注意阴影要随着头发生长的走向绘制，且要有虚实的变化，这样绘制出来的头发才有立体感。

**8** 绘制头发在脸上的投影和脖子上的阴影，以此来增强人物的立体感，添加阴影后的男孩顿时形象生动起来。









**9** 刻画男孩的西装领带。注意线条要流畅，要有虚实变化。

**10** 为衣服添加阴影，阴影要匀称，这样绘出来的线条才好看。











**11** 刻画女孩子，女孩与男孩不一样，女孩的五官比较圆润，刻画时需注意。

**12** 刻画女孩的眼睛。注意眼睛因为是侧面关系，所以瞳孔应是长扁形。

**13** 为眼睛添加高光，使瞳孔变得更加晶亮，使眼睛更加有神。



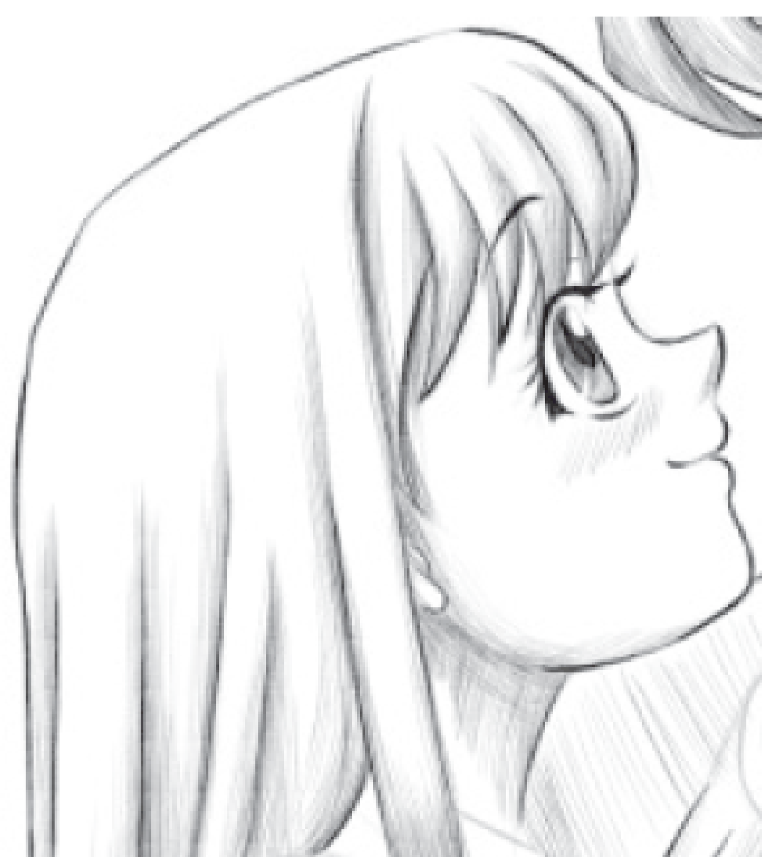




**14** 刻画女孩的侧面刘海，注意线条要流畅，要有轻重缓急的变化。

**15** 为刘海添加阴影，阴影要有明暗变化，这样才能增强立体感。

**16** 头发的阴影要随着头发生长的走向画，这样头发才显得自然。



**17** 为女孩的脸部和脖子添加阴影，脸颊上的红晕使人物更加生动可爱。

**18** 将女孩的衣服和手上的物体绘制出来，注意线条要有粗细的变化。





**19** 为女孩的衣服添加阴影，整理画面就完成了。一对恋人相互对望，恋人之间含情脉脉的眼神，女孩双手捧着的巧克力，一幅恋人构图的画面完成了。



# 10.11 最佳拍档

本节介绍绘制最佳拍档的实例过程。

## 绘制草图







**1** 简单地勾勒出两个人物的动作。注意作为拍档时动作的和谐度。

**2** 在上一步骤的基础上细化人体，将多余的线条擦掉。

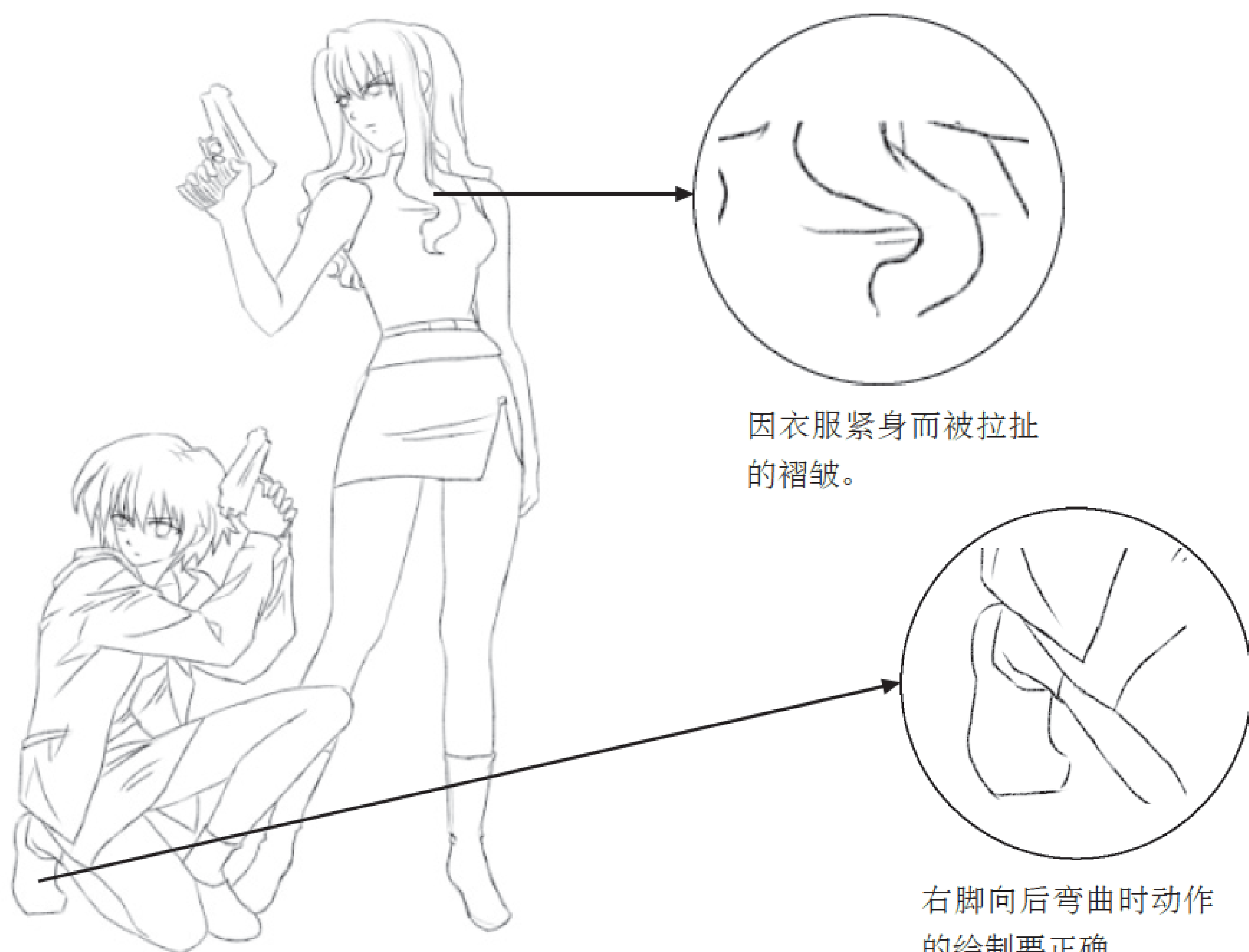
**3** 为人物简单地绘制出适合的衣服。注意衣服要根据人物姿势正确地绘制。





**4** 为人物添加五官和手握的手枪，表示拍档所用的武器，给人物添加五官时注意要将眉毛和眼睛绘出随时警惕的神色，嘴巴要紧闭。

**5** 绘制头发时注意薄厚程度，还有每缕头发是不一样的，刘海与后面的头发要有层次，手握手枪的姿势要正确，可以先绘制出武器的大概样式。




**6** 在上面草图的基础上为人物添加细节。

## 整理画面



**7** 细化眼睛。注意眼睛的结构表现要正确。

**8** 绘制瞳孔，最中间的圆是黑色的，瞳孔的颜色要有虚实变化。

**9** 添加高光，绘制出人物的刘海。注意线条要流畅。









**10** 为刘海添加阴影。注意阴影要根据头发的生长方向添加。

**11** 绘制整个头发的线条，还有靠着头部的手枪。

**12** 为头发添加阴影，根据头发的走向添加。注意阴影要有明暗关系。



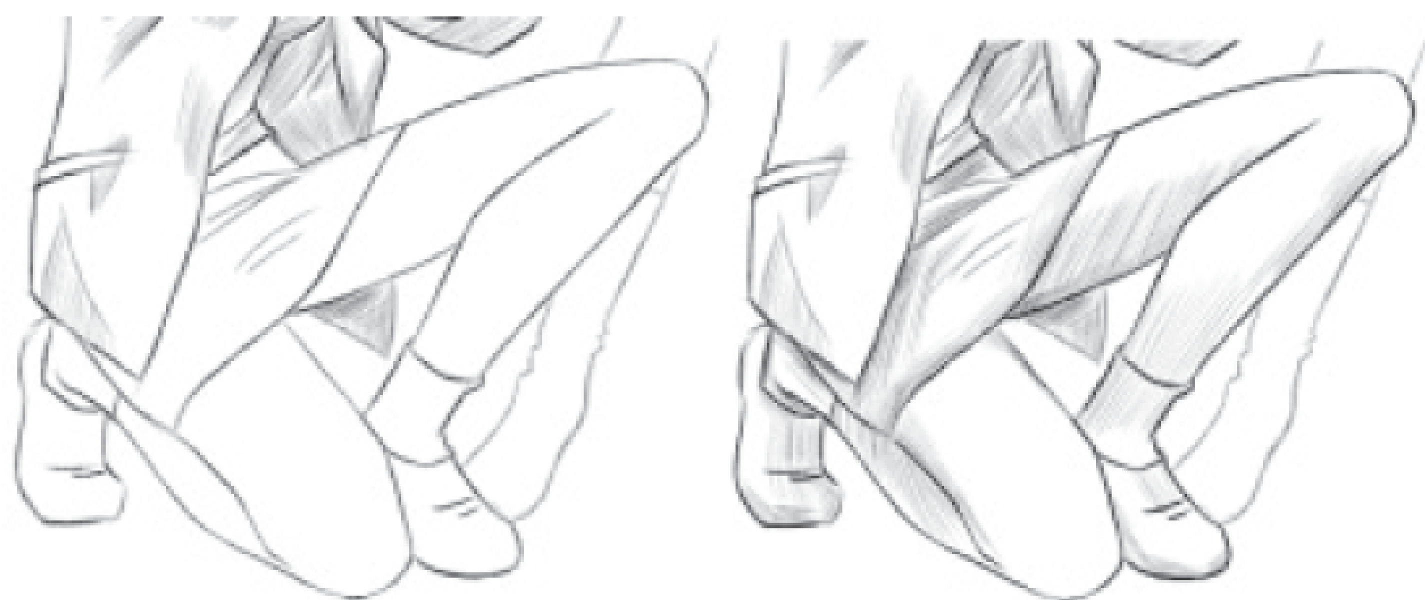
**13** 绘制衣服。注意衣服手臂处的褶皱要表现正确，领口处的帽子由于视觉只看到一点。



**14** 绘制衣服的阴影，让衣服的褶皱效果更加明显，人物的体积感也增强。注意衣内应布满阴影。







**15** 绘制下衣和裙，注意阴影绘制的方向要正确，增强人物的立体感。



**16** 右边女孩的绘制同上，注意脸部的仰视关系使下巴变长，整理画面，擦去多余的线条，拍档的最终效果图完成。两个人物警惕的眼神，随时准备动作，一蹲一站的作战姿势无不表现最佳拍档的默契。





## 10.12　剑拔弩张的两人

本节介绍绘制剑拔弩张的两人对峙的实例过程。

### 绘制草图





**1** 简单地勾勒出两个敌对的人物的动作体型。注意人物的结构要协调，可添加武器做辅助。

**2** 大概绘制出人物的外形姿势，将人物五官简单地描绘出来，以确定后续的位置。



## 整理画面



3 继续刻画草图，添加细节，如发型的具体样式，衣服褶皱的具体表现，还有手握武器的姿势等。



4 绘制眼睛，因为侧面的角度，所以眼睛呈现三角状，瞳孔变窄。将瞳孔填上颜色，注意颜色虚实的变化。









5 绘制人物的脸和五官。注意人物的耳朵结构和咬牙的动态要把握正确，线条要有粗细变化。

6 绘制人物的刘海。注意每缕头发都要不一样，头发要有层次感，并且线条要流畅。

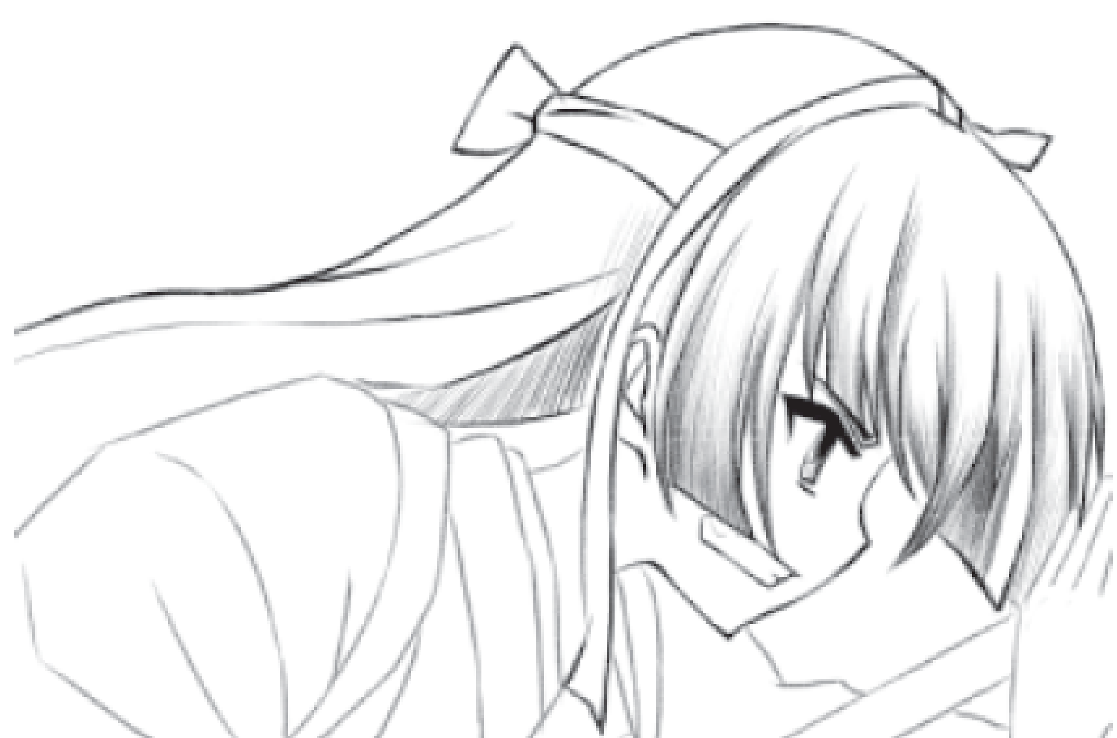








7 为刘海添加阴影。注意阴影的明暗关系，阴影要根据头发的走向来绘制。



8 将头发都绘制出来。注意线条要流畅，发带的动态要表现出来，要使人物看起来更加生动。

9 为头发添加阴影，注意阴影要根据头发的走向来绘制，注意明暗关系的变化，阴影的线条要匀称有规律。





10 绘制刘海在额头的投影，这样可以表现出头发不是紧贴在皮肤上的，使画面的空间感更加强烈。

11 在前面草图的基础上绘制人物的衣服。注意线条的流畅和粗细。





12 为衣服添加阴影。注意阴影的明暗变化，阴影的线条要匀称有规律。





**13** 将人物的武器绘制出来并且添加阴影。注意武器握在人的手中要有存在感。



**14** 绘制眼睛。注意眼睛的结构要绘制正确，为瞳孔填上颜色，注意不要全部填成黑色，否则会变成死黑。







**15** 绘制女孩的头部。注意人物的五官结构，以及嘴巴的变化。

**16** 为刘海绘制阴影，使头发的立体感增强，同时增强画面感。

**17** 绘制整个头部。注意线条要有粗细变化。



**18** 为头发添加阴影。注意阴影要根据头发的生长走向来绘制，这样绘制出来的阴影才会更加自然。







**19** 为脸部和脖子添加阴影。因为愤怒的原因，鼻子以上的部位要布满阴影，以表现人物不满的情绪。

**20** 绘制人物的衣服。注意因是侧身的角度，所以人物的肩膀近乎没有，绘制衣服时也只有侧面的一部分。









**21** 为衣服添加阴影，增强人物的立体感和画面感。注意阴影的表现要正确，线条要匀称。

**22** 整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。绘制人物的敌对关系，通常表现在人物的眼神上，身体的动作为辅，来表现人物极其愤怒的心情。这是一幅表现在人物中场景的镜头，主要是以人物的表情来表现人物的心情，肢体的动作增强了敌对关系的程度。

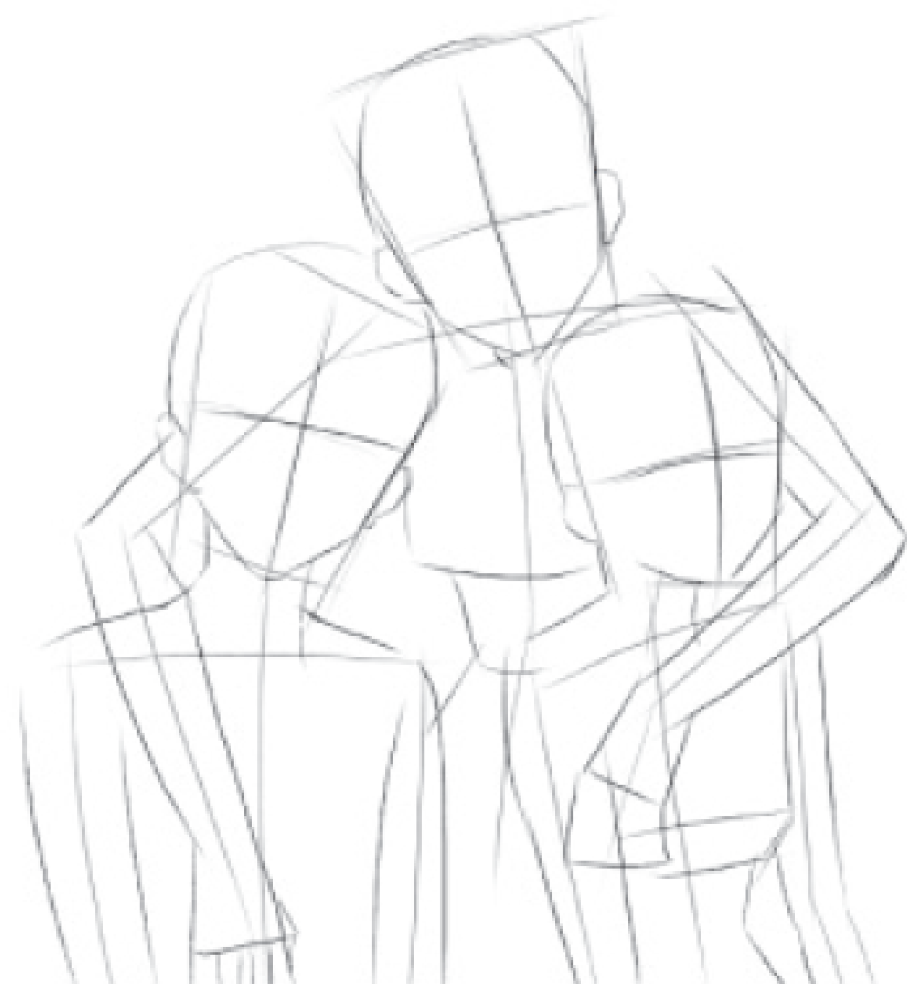




# 10.13 友好的三人组

本节介绍绘制友好的三人组构图的实例过程。

## 绘制草图





1 简单地绘制出三个人大概的位置和形态。注意人物的比例要正确。



2 在上一步骤的基础上，绘制出符合人物的头发和衣服的大概轮廓。







3 为三个人物的头发、手臂和衣服添加细节。注意后面的女孩的手臂结构要正确，身体的弯曲姿势要正确。



4 在前面草图的基础上为三个人物添加五官。注意人物的神态要表现自然。整理画面，擦除多余的线条，使画面整洁。



## 整理画面







**5** 绘制眼睛。注意男孩的眼睛比较单一，但结构要正确。

**6** 绘制瞳孔的颜色。注意要有虚实变化。

**7** 为眼睛点上高光，增强人物的神色，使眼神更加生动明亮。







**8** 绘制男孩的头部。注意耳朵的结构要正确。

**9** 为头发添加阴影，光源在上方，所以下方的头发相对要暗一些。

**10** 绘制头发在脸上的投影，嘴唇下面的阴影使嘴巴更加立体。



**11** 绘制男孩的衣服。注意线条要流畅，还要有粗细的变化。

**12** 为衣服添加阴影。注意锁骨的阴影要表现正确。











**13** 绘制女孩的眼睛，要添加一些睫毛才漂亮。

**14** 绘制瞳孔的颜色。注意要有虚实变化。

**15** 为眼睛添加高光，使眼睛更加明亮动人。







**16** 绘制女孩的五官和刘海。

**17** 为刘海添加阴影。注意阴影的明暗关系要正确。

**18** 绘制头发并且添加阴影，注意每一缕头发都要不一样。





**19** 绘制出女孩的衣服并且添加阴影。注意阴影要表现正确，线条要匀称有规律，这样绘制出来的阴影才既好看又整齐。

**20** 后面女孩的绘制同上，整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个标准的三人组的前后对称构图。





# 10.14　飞跃的女孩

本节介绍绘制飞跃的女孩的实例过程。

## 绘制草图





**1** 简单地勾勒出三个前后并列不同姿态的人物。注意三个人前后关系和人物的透视关系。

**2** 在上一步骤的基础上，大概勾勒出人物的外形姿势和手握的伞具。





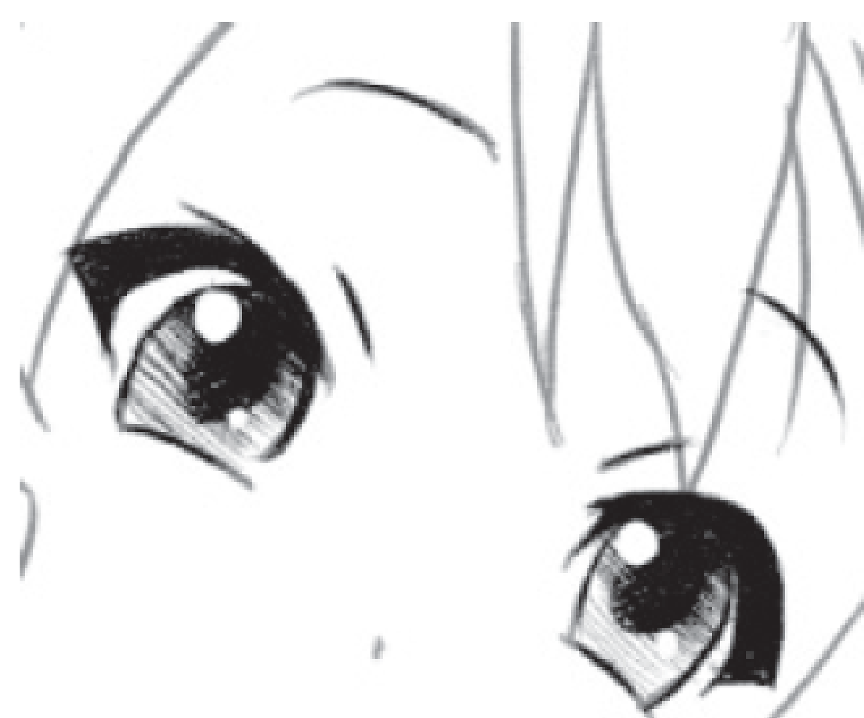
**3** 继续刻画人物，添加细节，将多余的线条擦除。注意人物前后上下的透视关系，离得越远的地方人物越小。



## 整理画面







**4** 绘制第一个女孩，从她的眼睛开始绘制。

**5** 为瞳孔添加颜色。注意颜色要有虚实的变化。

**6** 继续刻画眼睛，为眼睛点上高光。注意人物微侧的关系，所以右边的眼睛相对比较小。

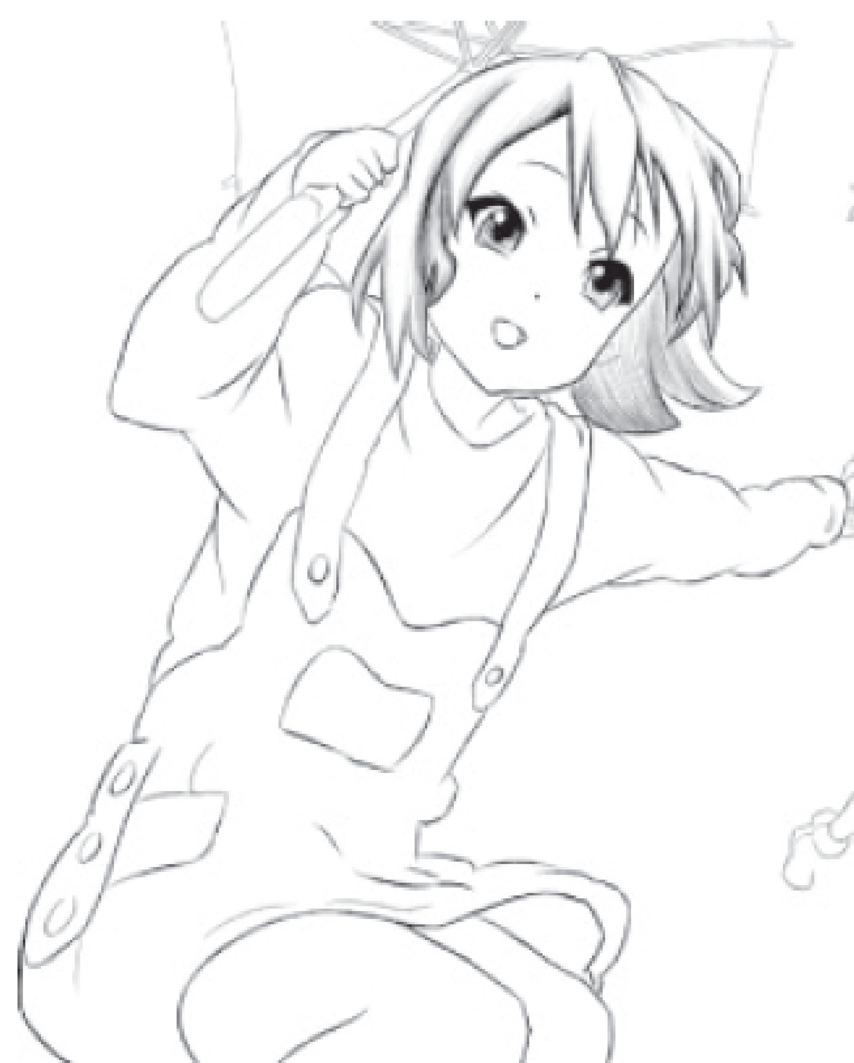




**7** 绘制头发，用较粗的线条表现发型的样式。注意线条要流畅，每一缕头发都要不一样。



**8** 绘制头发的阴影。注意头发生长的走向，正确的阴影可以使发型看得更加自然可爱。



**9** 在前面草图的基础上继续刻画人物的衣服，稍圆润的线条能使衣服的质感表现得很柔软。



**10** 添加阴影，使人物体积感和画面空间感增强，也使画面看来更加丰富。注意阴影的表现。







**11** 绘制第二个女孩，从眼睛开始刻画。

**12** 为眼睛的瞳孔填上色。注意不要全部填黑。

**13** 为眼睛点上高光，使眼睛更加晶亮可爱。注意绘制可爱的女孩时，眼睛可以少留白。







**14** 绘制头发。注意头发的线条要流畅，每一缕头发都要不一样，发尖要闭合。

**15** 添加头发阴影，因为是短发，可以在下方布满大片阴影，但一定要注意阴影的明暗对比。



**16** 绘制衣服。注意人物的透视关系，要正确地表现衣服的褶皱，稍圆润的线条能使衣服的质感表现得很柔软。



**17** 绘制女孩的下半身并添加阴影，增强人物的立体感和画面感。



**18** 最后的女孩的绘制同上，绘制完仔细查看整体结构和透视关系，整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。

# 第11章

# 漫画人物的上色技法

色彩能有效地提升人物的表现效果，还能体现出人物的魅力。本章主要介绍色彩的基本原理和色彩的运用，以及实战案例——猫女的绘制和剑客的绘制。





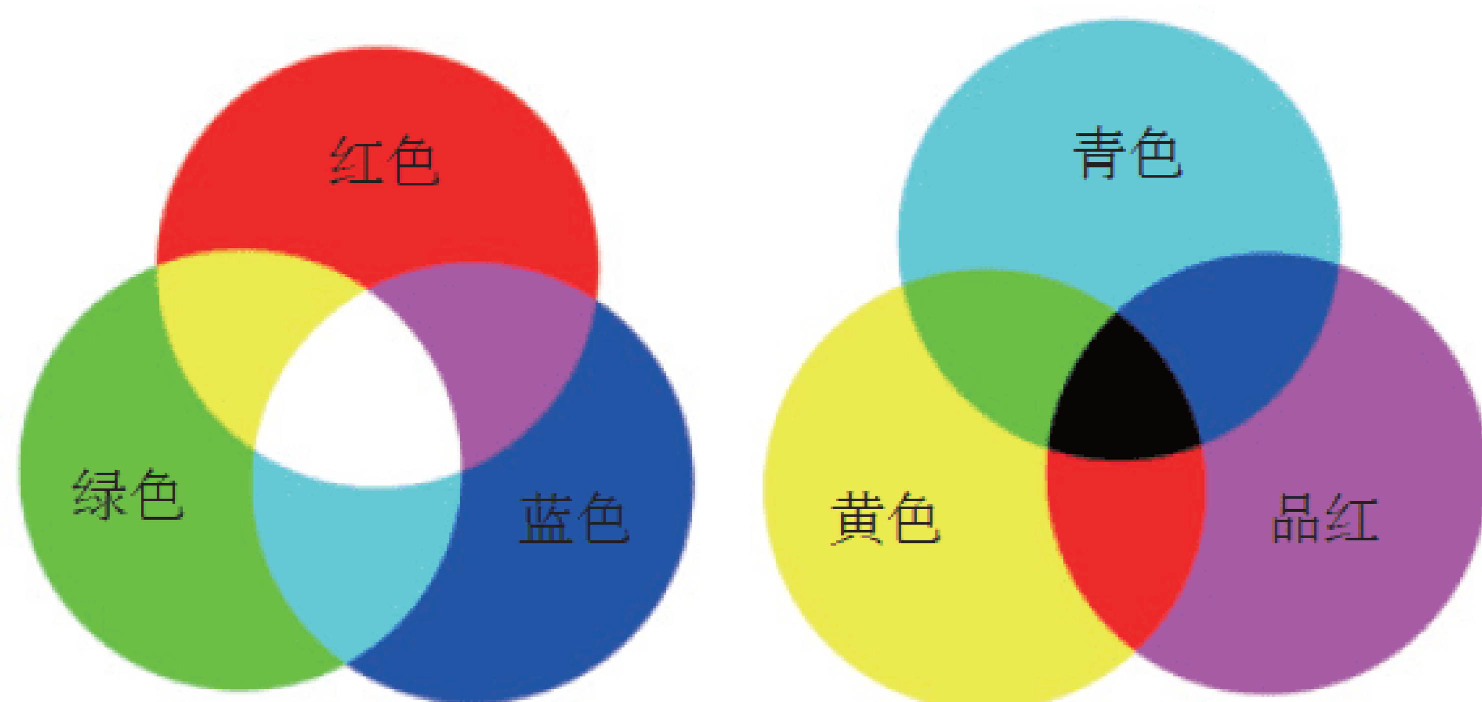
# 11.1 色彩基础

了解色彩的基本原理可以绘制出更加漂亮且丰富的漫画。本节我们就来了解有关色彩的一些基础知识。

## 11.1.1 三原色

光的三原色用RGB表示(是红、绿、蓝3种颜色的首字母组合)，是所有色彩显示的基本构成元素。R、G、B强度均为100%时混合颜色为白色；强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理广泛地运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

颜料的三原色是用CMY表示的(是青色、品红、黄色的首字母组合)，是印刷色彩中常用的三原色。还有一种颜色为黑色，黑色以字母K表示，在印刷中使用的颜色为CMYK四色。减色法原理被广泛地应用于各种被动发光的场合。




## 11.1.2 色性

色性即色彩的冷暖分类。色彩学上根据心理感受，把颜色分为暖色调、冷色调和中性色调。其中，暖色调是红、橙、黄；冷色调是青、蓝；中性色调是紫、绿、黄、黑、灰、白。在绘画、设计中，暖色调给人以亲密、温暖的感觉，冷色调给人以距离、凉爽的感觉。

### 色性原理

色性是色彩给人的冷暖感觉和联想。在色相环上红、橙、黄属暖色；绿、青、紫属冷色。当我们看到红、橙、黄等暖色时，往往会联想到太阳、大火或喜庆热烈的场面，并产生一种温暖的感觉；反之当我们看到绿、青、紫等冷色时，会联想到月光、冰雪、海水、树林，并产生凉爽或寒冷的感觉。在一种色中，如在大红色中稍混入黄色会变得暖一些，稍混入蓝色就变得冷一些。现实生活中的色彩千变万化，通常把色彩分为冷暖两大对立系统，依据颜色的冷暖倾向，就能够寻找到展现在我们眼前的任何一种复杂而微妙的色彩。



### 冷暖色调

下面对比两种完全相反的色调，左边的花朵给人以温暖的感觉，而右边的花朵给人以寒冷的感觉。


暖色调的花朵


冷色调的花朵

## 11.1.3　色彩的“感情”

色彩的感情主要体现在生理上的错觉与幻想，并为此而产生的直接联想。下面就来了解一下色彩给人带来的感觉。

### 色彩的冷暖感

暖色：当人看到红、橙、黄时，必然与火、太阳等高热度的事物产生联想，而形成心理上的温暖感。

冷色：当人看到蓝色时，便会与水、冰等产生联想，从而产生出寒冷的心理反应。

暖色具有奋发、膨胀、兴奋、温馨、外向、积极、重量感、刺激感、活跃、努力、主动等特性。

冷色具有消极、安静、松弛、幽深、沉着、内向、轻、收缩感、冷漠、不安、沮丧、忧郁、平衡、庄严等特性。


暖色调


冷色调



## 色彩的前进与后退感(色彩的空间感)

从色相上看暖色前进，冷色后退；从明度上看，亮色前进，暗色后退；同明度下，纯度越高越有前进感，纯度越低越有后退感。从色块的面积来看，大面积的色块前进，小面积的色块后退。



## 色彩的大小感

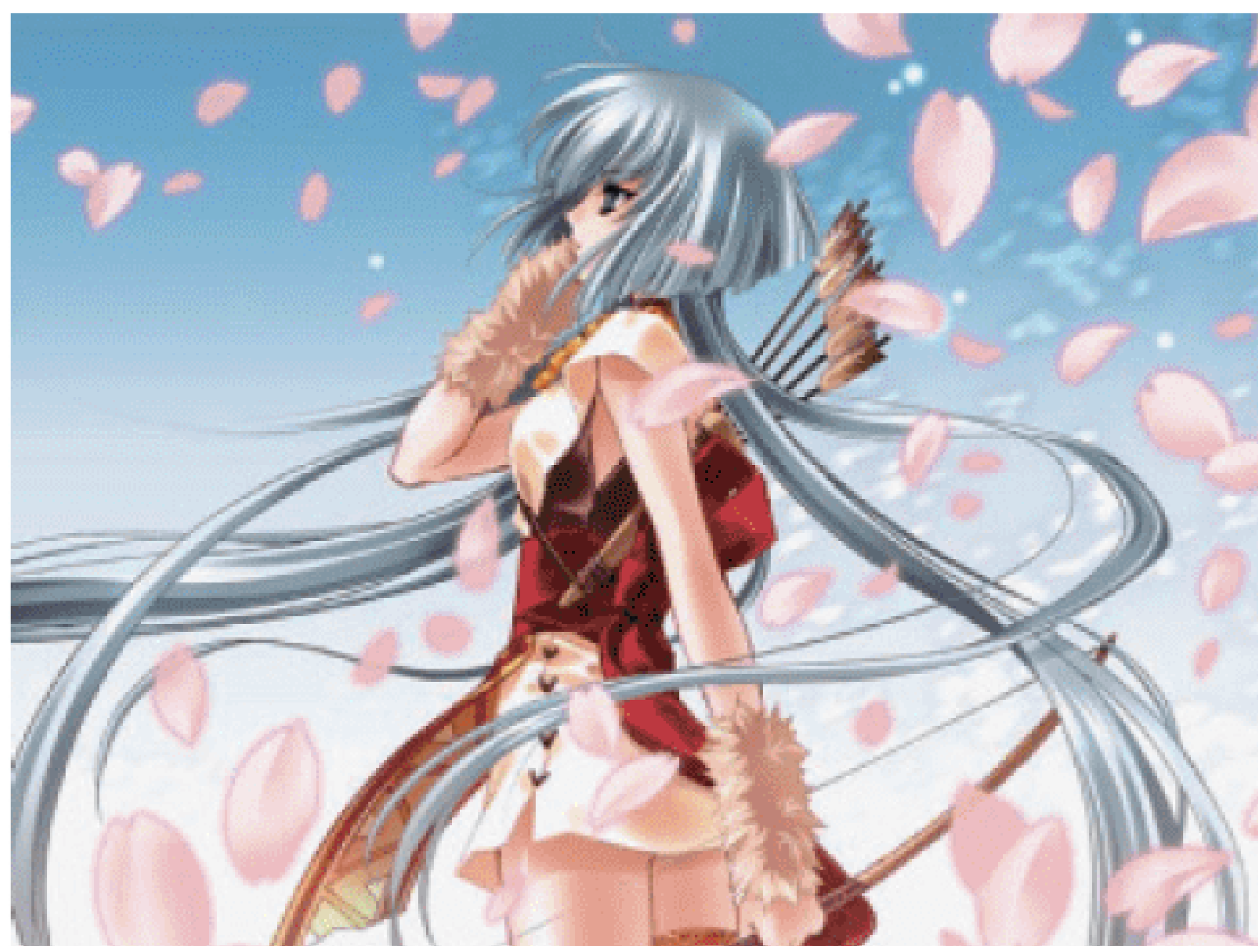
色彩的冷暖和明暗程度是影响色块的主要因素。暖色和高明度的色彩显得膨胀，色块大；冷色和低明度的色彩显得收缩，色块小。

## 色彩的轻与重感

色彩的轻重感主要与明度有关。明度高的如蓝天、白云、彩霞、棉花、羊毛等；明度低的如钢铁、大理石等物品。纯度居中下的色彩和色性偏冷的色彩，给人以轻的感觉；纯度极高或极低的色彩和色性偏暖的色彩，给人以重的感觉。



轻感



重感

## 色彩的华丽与朴素感

华丽与朴素的感觉与色相、纯度、明度都有密切的关系。华丽颜色的特征是纯度高、鲜艳、亮丽、色调活泼、强烈的颜色，其明度较高且颜色对比强烈；朴素颜色的特征是朴实无华，色彩较灰浊、彩度低，以纯灰色最为典型，其明度较灰暗，色性偏冷又对比较弱。


华丽感


朴素感

## 色彩的明朗与阴郁感

色彩主要以明度作用为主，同时也与纯度因素有关。明朗的色彩的特征是明度高，明度对比较强的色彩，以及纯度偏高且色性偏暖的色彩。阴郁的色彩特征有明度低，明度对比较弱的色彩，以及纯度偏低且色性偏冷的色彩。


明朗感


阴郁感

## 色彩有兴奋与冷静感

兴奋色的特征是明度较高、纯度较高的暖色，使人产生兴奋感；冷静色的特征是明度、纯度较低的冷颜色，使人产生冷静感。





兴奋感



冷静感

### 色彩的柔软与坚硬感

色彩的柔软与坚硬主要与色彩的明度、纯度和色性有关。软感的色调特征是高明度含有灰色，弱对比色调，白色最软；硬感的色调特征是低明度的纯色，强对比色调，黑色最硬。



柔软感



坚硬感

## 11.2　人物上色的基本流程

漫画人物的色稿是通过填充色块来完成的，简单易懂。下面通过一个少女的例子来讲解如何为人物上色。

## 绘制线稿



1 用线条简单地勾勒出人物的坐姿，这是一个侧面仰视的角度，绘制的时候注意人物的透视关系。





2 根据人体绘制人物的外形样式，暂定为穿着学生装的样式。





3 细化人物，根据十字线将人物的五官勾勒出来，并细化头发和衣服的褶皱，将手掌的轮廓绘制出来。





4 在前面草图的基础上绘制出人物的线稿，擦去多余的线条，整理画面，使人物的轮廓线更加清晰。





## 人物上色





**5** 利用Photoshop软件来完成人物的上色，锁定线稿图层，为线稿填色。



**6** 为人物的皮肤铺上一层颜色，此处皮肤的颜色为橙色偏红的浅色调。







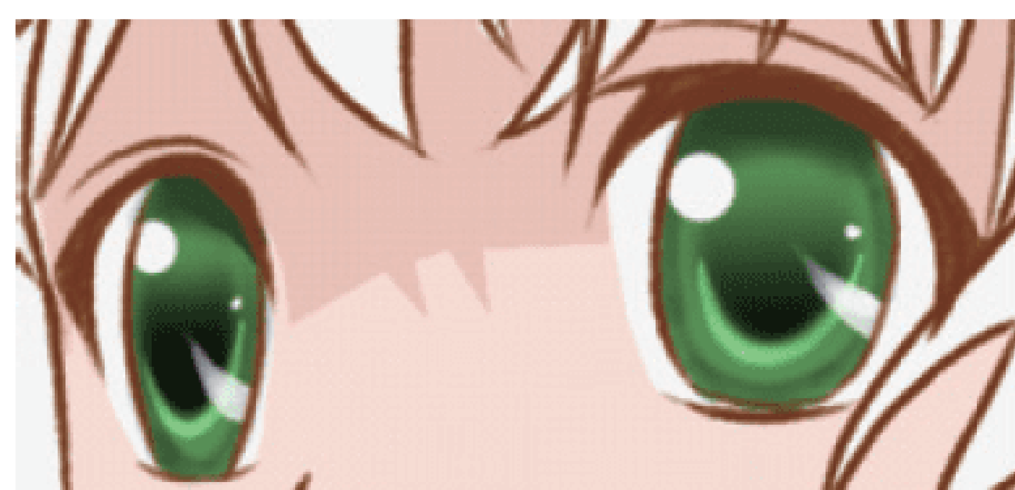
**7** 为人物添加阴影，阴影的颜色比皮肤的颜色略深。注意添加阴影时额头的投影也要绘制出来。



**8** 为人物的脸颊、手指、臀部和膝盖处添加红晕，使人物看起来更加立体可爱，最后在红晕和腿部绘制高光。







9 眼睛的绘制有很多种，本处是一种比较常见的绘制方式，先填色，再绘制瞳孔和阴影，最后添加眼底的高光。

10 点上高光，人物的眼睛绘制完成。注意人物眼睛的透视关系，左边的眼睛比右边的眼睛要窄小。



11 为头发填上颜色，可根据自己的喜好来填上亮丽的颜色，注意头发要根据人物的服装搭配来填色。





12 绘制阴影，阴影要根据人物的每缕头发来填色，光源是从人物的顶部照射下来，所以发尾部分的阴影最多。





13 围着人物的头部绘制一圈高光，注意高光的形态。合理使用高光会使人物看起来更加炫丽。





14 继续添加高光，在每缕头发受光最明显的地方添加高光。注意高光的线条要柔顺。







15 为人物的衣服、领巾和鞋子填上颜色，蓝白搭配的衣服使女孩看起来青春而有活力。

16 为衣服添加阴影，注意阴影要根据褶皱来绘制，为背光的左脚添加相应的阴影。









17 为衣服和鞋子添加高光，使衣服和鞋子的立体感更加强烈，有质感。

18 整理画面，深入绘制人物的阴影——主要在人物的额头、脖子、裙子褶皱和大腿部分加深阴影，注意阴影要深入浅出。





**19** 擦去边缘多余的颜色，最后利用Photoshop软件中的“色阶”将人物的对比度调大一点，使人物看起来没那么灰暗沉重。



注意红领巾的阴影和高光的表现。

膝盖处添加红晕，再点上高光，使人物看起来更加圆润可爱。

根据裙子凸起的地方绘制高光。

高光的表现使鞋子看起来更加晶亮、立体。



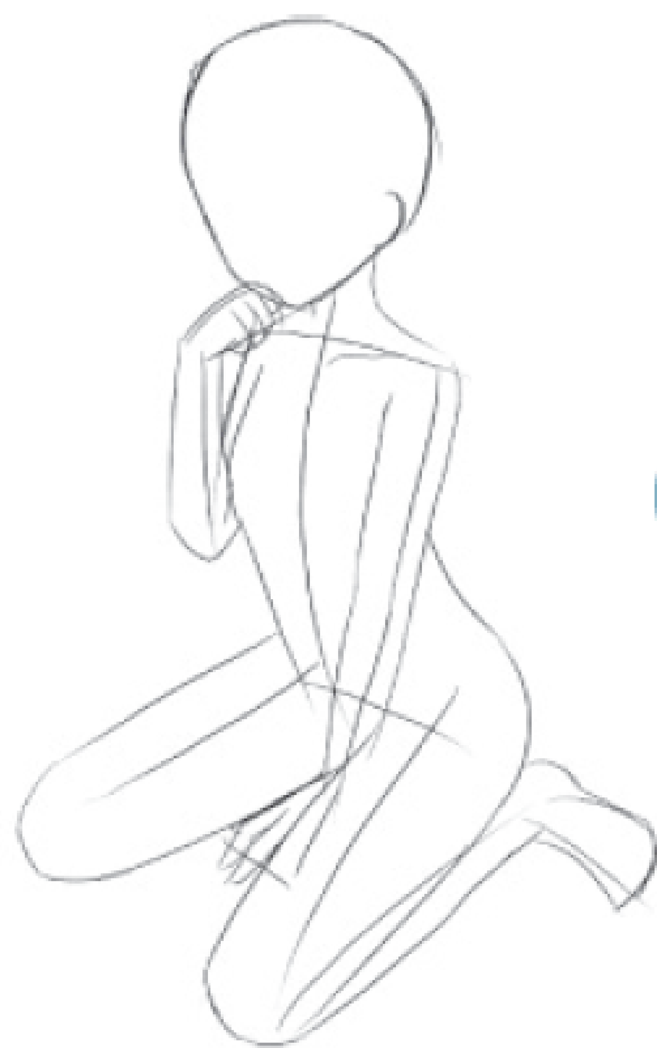
# 11.3 人物上色作品赏析

通过临摹优秀的作品，可以从中吸取一些上色的经验。下面通过两个动漫人物进行实例绘制。

## 11.3.1 实战——猫女

猫女在动漫中通常扮演的是主角，人物的形象主要以可爱为特点。我们来看一下如何绘制可爱的猫女。

### 绘制线稿



1 绘制人物的坐姿，一只手着地撑着身体，另一只手做猫舔的动作。



2 根据上面的线条绘制猫女的外形姿势——穿着一件简单的连衣裙。







3 细化人物，绘制出人物的头发和衣服的层次感。



4 整理画面，将人物最终的线稿绘制出来。





## 人物上色



5 开始为人物上色，首先为人物的线稿上一层橙色到紫色的渐变，以配合后续的绘制。



6 从人物的皮肤开始，画一层偏橙黄的肤色，开始的颜色不要太深，只要浅浅地画一层即可。



7 用比皮肤稍深的颜色绘制人物的阴影。注意人物的刘海投在额头上的阴影。



8 为人物的脸颊、手臂、手指等圆润的部位添上一层红晕，再在上面点上高光，使人物看起来既粉嫩又可爱。







9 细化人物的眼睛，为眼球填充实色，绘制瞳孔，并加上像月牙一样的过渡颜色效果，使绘制的眼睛更加漂亮。

10 绘制眼睛的高光部分，使眼睛更加具有神采，把握好人物眼睛的透视关系，绘制时右眼比左眼窄。





11 为头发铺上一层浅金色，将头发的受光部分涂抹出来。注意高光部分要根据顶部光源的照射来涂抹。

12 用稍深的黄色将头发的阴影部分绘制出来。注意每缕头发都要绘制，这样头发的立体感才会表现出来。









13 深入绘制人物的阴影，再浅浅地绘出高光，擦出边缘的羽化效果，使高光有发光的效果。

14 加强高光的效果，用白点点出人物星光闪闪的光晕效果，使人物看起来朦胧而梦幻。









15 为衣服和尾巴上色，首先为裙子和尾巴分别画上一层浅蓝偏紫和金黄的颜色。注意只在背光的部分铺色。



16 深入绘制阴影，在前面的颜色中再添一层浅紫色，尾巴同头发一样铺色。注意两种颜色的过渡要自然均匀。







17 再次深入绘制阴影，将铃铛、裙子的阴影加深，使人物的立体感和画面感更加强烈。注意颜色之间的过渡要自然。



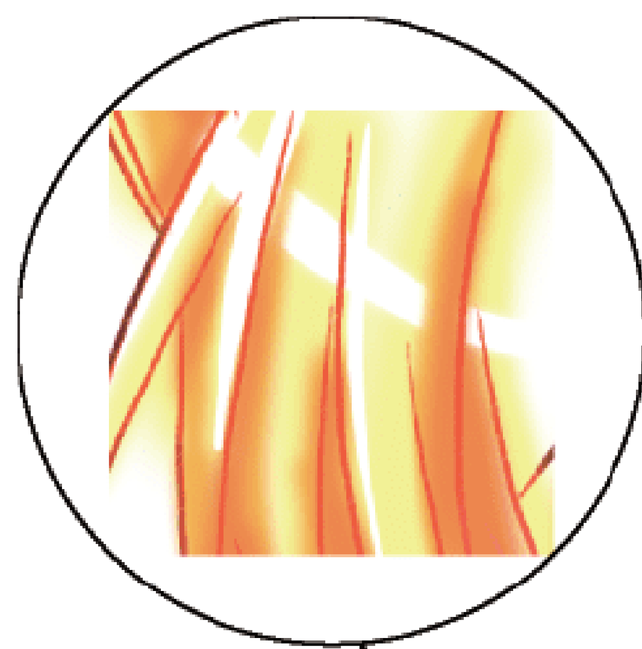
18 给铃铛和衣服添加高光，使铃铛和衣服的质感更加明显、立体。注意高光主要使用在凸起的褶皱部分。

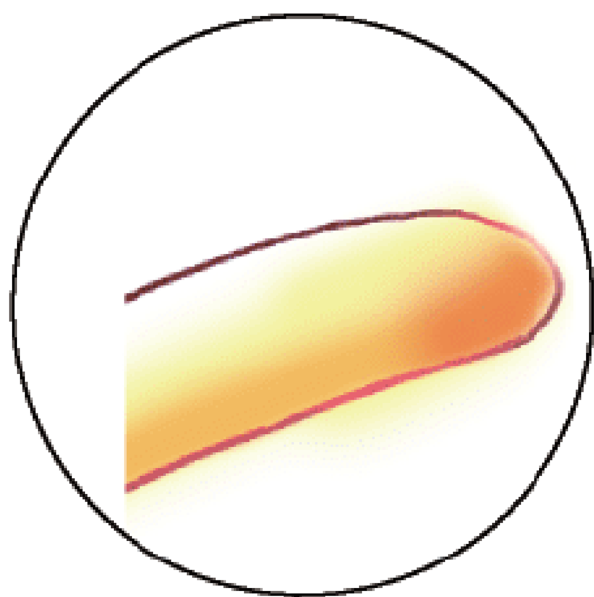




19 擦去边缘多余的颜色，最后利用Photoshop软件做一些后期处理，使颜色看起来更加鲜亮，人物轮廓更加清晰。

注意头发高光部分的绘制，要顺着每缕头发来绘制。猫女尾巴末端一抹最深的颜色也要绘制出来。







颜色的变化要根据褶皱来绘制，这样才能表现出衣服的立体感。

手指尖端添上一抹粉嫩色，这样会使人物看起来更加真实、可爱。

## 11.3.2　实战——剑客

剑客这等角色常常令人神往，在动漫中通常是一号主角，剑客所配的武器就是一把长长的利剑。下面介绍如何绘制剑客。

### 绘制线稿



## 人物上色





5 开始为人物上色，为方便后续的上色，本处为线稿铺上一层由深红到灰的颜色。



6 开始绘制皮肤的颜色，首先为皮肤铺上一层橙中带黄的浅色调。





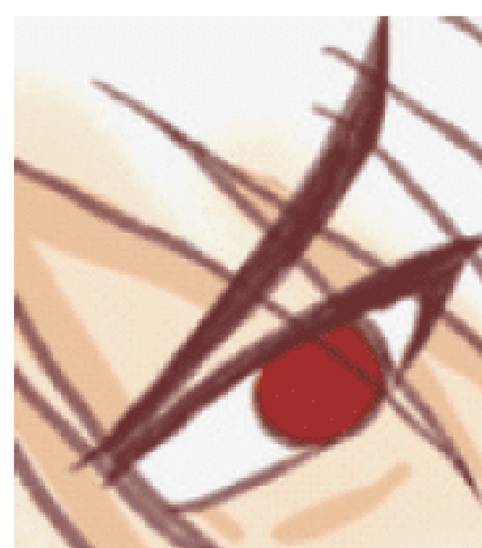
7 用比皮肤稍深的颜色为人物的脸部和手绘制阴影。





8 为脸颊、鼻梁、脖子、手的凸起部位绘制高光，使人物立体感增强。








9 绘制男士的眼睛时注意眼球比较小，先为眼球铺一层红色，再绘制出阴影，添加反光效果。

10 添加高光，使人物的眼睛更加有神，注意两只眼睛的透视关系，右眼要比左眼窄一些。



11 为头发上色，首先为头发铺上一层橙色，不必太深，因为后面还要用深颜色来绘制阴影。

12 用稍深的橙色为头发绘制阴影。注意阴影要根据每缕头发的动向来绘制，这样头发才显得自然、立体。





13 添加高光线条，使头发显得不再那么单一，从而也使画面更加炫丽，头发更加生动。

14 加强高光的效果，人物的头部是个圆形体，光源的照射会使头部形成一个光圈，将这个光圈加强，使人物的头发更加立体、炫丽。







**15** 为衣服上色，首先为上衣画上一层鲜红色，明艳的颜色给人的印象更深刻。





**16** 根据褶皱绘制衣服的阴影，使衣服的立体感增强。





**17** 用比衣服稍浅的颜色绘制出高光部分，使衣服的质感显现出来。





**18** 绘制剑客下半身的阴影。因为衣服是白色的，所以本处用灰色的阴影表现即可。







19 绘制剑客的长剑，先为剑柄铺上一层深蓝色，纹理用灰色绘制出来。

20 为手握剑柄的环上添加阴影，注意圆环阴影的表现。

21 为剑柄添加高光。绘制高光时注意：它所表现的位置一般是在边缘或者顶端。







22 绘制剑刃，先为剑刃铺上一层浅灰色以表示金属的颜色，再在两端绘制出阴影，用高光表现出金属的反光效果。





**23** 将多余的线条和颜色擦去，调整并修饰画面中的细节，最终效果图完成。一个面容冷酷的剑客，身着红白搭配的古装，手持一把长剑，整个画面，不管是人物的造型还是颜色的搭配都让人印象深刻。



注意头发的高光呈镰刀状。

堆叠式的褶皱呈现出梯田状。